REGALAMOS 4.000 Bonus Codes para WORLD OF TANKS

...TA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #230

Play manía

GRATIS Calendario 2018



12 CAMPANADAS
PARA EMPEZAR BIEN EL AÑO
Dragon Ball FighterZ Shadow of the Colossus Dissidia Final Fantasy NT Far Cry 5 Kingdom Come Deliverance...

Así es PlayLink
La nueva serie de juegos sociales de PS4

LA HISTORIA DE DOOM

PLAYSTATION TALENTS PREMIOS
¡Descubre los finalistas!

¡Te llevarán muy lejos!

JUEGOS DE LARGO RECORRIDO

En constante evolución: GT Sport
GTA V · Rocket League · Star Wars Battlefront II · Overwatch · Destiny 2...

COMPARATIVA
8 SHOOTERS MULTIJUGADOR
Battlefield 1 · Call of Duty WWII · Destiny 2 · Doom · Overwatch · Rainbow Six Siege · Titanfall 2...

REPORTAJE
LAS MEJORES IDEAS para regalar esta Navidad

AVANCE
Monster Hunter World
Cacerías en compañía

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Despidiendo 2017 a lo grande



Despedimos 2017 con la traca habitual de juegazos que tenemos por estas fechas. Una traca que no es sino la continuación de una excelente "añada" para los videojuegos, tanto para la competencia (empezando por Nintendo Switch y sus dos colosales *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y *Super Mario Odyssey* y terminando con el lanzamiento de Xbox One X por parte de Microsoft) como para nuestra PS4. 2017 es el año de *Horizon: Zero Dawn*, de *Persona 5*, de *Nier: Automata*, de *Nioh*... Y a todos ellos hay que sumar los multiplataforma: *Assassin's Creed: Origins, Wolfenstein II: The New Colossus*... Es cierto que Sony se ha guardado muchos de "sus" exclusivos para 2018 (*God of War, Detroit: Become Human*...) y que con ellos el año habría sido aún más redondo. Pero en general, podemos convenir en que 2017 ha estado repleto de cosas buenas para los que nos gustan los videojuegos.

2017 ha sido el año, también, en el que PS4 ha superado los 70,6 millones de consolas vendidas en todo el mundo. Y también se han vendido ya más de dos millones de dispositivos de PlayStation VR. Un parque más que suficiente y unas cifras que invitan al optimismo. A pensar que PS VR, más que una moda pasajera, ha llegado para quedarse. Pero para eso necesitamos juegos "de verdad". Juegos como *Doom VFR*, que pese a sus fallos (que los tiene) logra captar la esencia de la saga. O *Skyrim VR*, que aunque sea un juego de 2011, viene a demostrar que esta tecnología es perfectamente aplicable a un juego de proporciones gigantescas. Lo importante es que este ritmo no decaiga. Que sigan saliendo juegos con una cadencia regular y que vayan más allá de "experiencias pequeñas".

Esperemos que 2018 sea el año de PS VR y no el de las microtransacciones y las dichosas "cajas de botín" en los juegos "triple A" de setenta euros. Pero en nuestra mano está evitarlo. Si un modelo de negocio no nos gusta (éste o el que sea) basta con no apoyarlo de forma masiva. Si no os gusta esta tendencia, no participéis en ella. Y si participáis (que, ojo, cada uno hace lo que quiere con su dinero) luego no os quejéis si las compañías logran imponer este modelo.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... cubrir presentaciones de juegazos como *The Inpatient* o *Monster Hunter World*. E incluso ser jurado en unos Premios.



Sonia fue jurado de la nueva edición de Futuros Talentos (PS Talents), junto a Roberto Yeste (Sony España) y Kiko Béjar (Europlay).



Mientras, Dani Acal se metió demasiado en su papel de interno cuando probó *The Inpatient* en la presentación del juego.



Menos mal que le acabaron soltando y pudo ir a la presentación de *LEGO Marvel Super Heroes 2* y charlar con James Burgon, Associate Producer de TT Games.

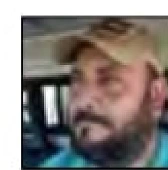
Lo que nos habéis dicho...

Made in Spain



@DarthKafka
Genial ver a editoriales españolas en la sección de recomendaciones de @revisplaymania, no todo iba a ser guiri... (@edgamepress @Heroes-dePapelES)

Reivindicando



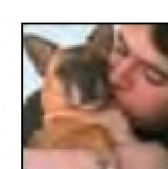
@Bignomade
Basta de micropagos, cajas y cartitas. Los estudios deben aprender de Techland y su colosal *Dying Light*. Respeto a los jugadores.

De maravilla



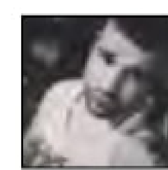
@Mr_Mocos_
Cuando hablo de *AC: Origins* con la gente, me he dado cuenta de que abuso de la palabra maravilloso. Repito. MA-RA-VI-LLO-SO.

Llamadme clásico



Antonio Rubio Ato
La inmersión que se siente con una buena aventura para un jugador no tiene precio. Entiendo que ahora la gente está más conectada y prefiere el juego online, pero una buena aventura puedes vivirla siempre que quieras. Un juego online, no.

Tejedor profesional



@TheFranRubio
Supongo que los más puretas conocerán a este lindo muñequito...



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #230

Play manía

REPORTAJE

PÁGINA 30

12 Campanadas para celebrar el nuevo año

2017 ha sido un gran año, pero 2018 se presenta aún mejor. Aquí tenéis los 12 primeros juegazos que podremos disfrutar tras las uvas...

REPORTAJE

PÁGINA 76

¿Qué le vas a regalar a tu PS4? Una selección de cosas muy chulas que puedes regalar(te)...

COMPARATIVA

PÁGINA 70

Comparativa acción online. Es el género del momento... ¿Has decidido ya con cuál te vas a quedar?

REPORTAJE

PÁGINA 18

EN PORTADA

Juegos de largo recorrido

Gracias a sus DLC, modos online o actualizaciones, son juegos que os pueden durar una eternidad. Descubre hasta dónde te pueden llevar.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 1 DE DICIEMBRE AL 30 DE ENERO

Para no perderte ninguno de los juegos que se ponen a la venta el las próximas semanas, nada mejor que estar atentos a nuestra agenda. No os despistéis, que la Navidad trae sorpresas.

1 DE DICIEMBRE VIERNES
- Doom VFR · PS4
- NeoGeo Soccer Brawl · PS4

5 DE DICIEMBRE MARTES
- Boiling Bolt · PS4
- Dead Rising 4 · PS4
- Destiny 2: La maldición de Osiris · DLC PS4
- Oh My Godheads · PS4
- Steep: Winter Games Edition · PS4
- The Surge: Complete Edition · PS4
- The Walking Dead: The Telltale Series Collection · PS4

6 DE DICIEMBRE MIÉRCOLES
- A Hat in Time · PS4
- Chaos on Deponia · PS4
- Jak 3 · PS4
- Jak II · PS4
- Jak X: Combat Racing · PS4

8 DE DICIEMBRE VIERNES
- Tokyo Xanadu eX+ · PS4
- Vegas Party · PS4
- LocoRoco 2 Remastered · PS4

12 DE DICIEMBRE MARTES
- Okami HD · PS4
- Shooty Fruity · PS4

1 DE ENERO LUNES
- Octahedron · PS4

14 DE ENERO DOMINGO
- Street Fighter V: Arcade Edition · PS4
- Anamorphine · PS4

19 DE ENERO VIERNES
- Digimon Story: Cyber Sleuth Hacker's Memory · PS4/PS Vita

23 DE ENERO MARTES
- Lost Sphear · PS4

24 DE ENERO MIÉRCOLES
- The Inpatient · PS4

26 DE ENERO VIERNES
- Dragon Ball FighterZ · PS4
- Monster Hunter World · PS4
- Railway Empire · PS4

30 DE ENERO MARTES
- Dissidia Final Fantasy NT · PS4
- Out of Ammo · PS4



Dead Rising 4

Si lo tuyo es masacrar zombis, este es tu juego. Acción desbordante hasta para cuatro jugadores y con cooperativo.

https://deadrising.com/

Novedad en página 58



Dragon Ball FighterZ

Un juego de lucha profundo (sus creadores, ArcSystemWorks, son expertos en el tema) y más espectacular que el anime. Uno de los juegazos de principios de 2018.

www.bandainamcoent.com

Reportaje en página 31



Monster Hunter World

Otro de los bombazos para enero que nos propone afrontar peligrosas cacerías en un enorme mundo abierto.

www.monsterhunterworld.com

Reportaje en página 36

Doom VFR

Una visita al infierno marciano como nunca la habías hecho. Con PlayStation VR los demonios asustan más...

https://bethesda.net/

Novedad en página 50



Las Historias de Guerra incluidas en *World of Tanks* son campañas para un solo jugador, igualmente gratuitas, que narran batallas que no llegaron a suceder, pero todas con un trasfondo histórico de lo más reconocible.

WORLD OF TANKS | PS4 | WARGAMING.NET | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

Uno de los mejores F2P también tiene Campaña

EL "FREE TO PLAY" *WORLD OF TANKS* OFRECE CAMPAÑAS GRATUITAS

En todos los reportajes que hemos realizado en esta revista sobre juegos "free to play" siempre ha ocupado un lugar destacado *World of Tanks*. Como sabéis, se trata de un juego de acción que presenta vibrantes batallas entre carros de combate y que abraza el modelo "free to play", financiándose a través de micropagos "voluntarios". Ofrece cientos de tanques reales y personalizables, de 10 países distintos y estructurados en 5 categorías. Y las batallas ponen en liza hasta 30 jugadores divididos en dos equipos de 15, en distintas modalidades.

Pero el pasado mes de agosto *World of Tanks* introdujo las llamadas Historias de Guerra, Campañas que podemos disfrutar en solitario o junto a otro jugador y que son igualmente gratuitas. Además, en ellas también podemos emplear parte de lo ganado en el resto de los modos, conservando opciones como la personalización de nuestros blindados. Y lo mejor de todo es que todas ellas parten un trasfondo histórico (aunque narren sucesos "alternativos"). Tras el tutorial, llamado Hermanos de Blindaje, ya podemos sumergirnos en cuatro Campañas, todas ellas independientes, gratuitas y ya disponibles cuando leáis esto.

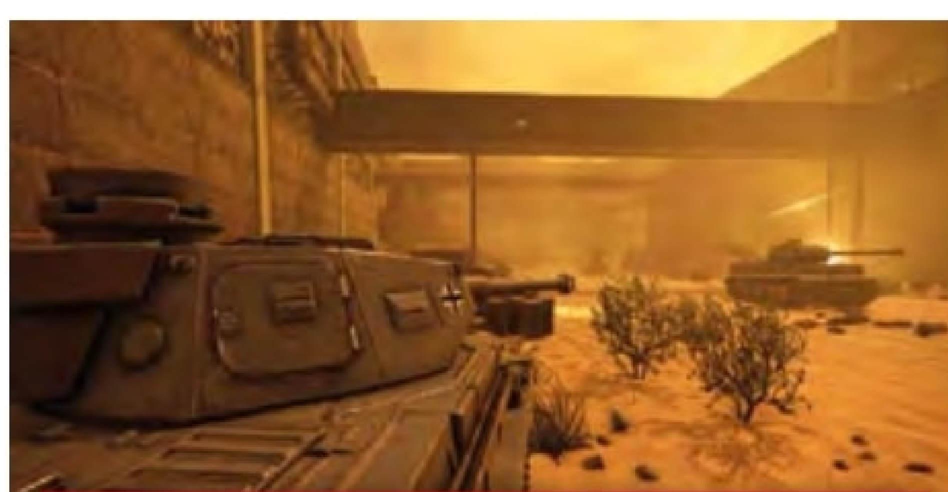
En *Foco de Tensión en Berlín* tendremos que intervenir en una incómoda situación "alternativa", en la que la Unión Soviética viola lo acordado en la Conferencia de Postdam, generando tensiones con el resto de aliados. Por su parte, en *Operación León Marino*, los nazis cumplen con su plan de invadir Gran Bretaña (un plan que, históricamente, nunca llegó a consumarse). *La Guerra de Kennedy* nos coloca en un conflicto entre Estados Unidos y la U.R.S.S. con la crisis de los misiles en Cuba como telón de fondo. Y la última en aparecer, *Tigre a la Fuga*, que se desarrolla en el norte de África. Probadlas porque no perdéis nada: ¡son gratis!

Así es *World of Tanks* en PlayStation 4

World of Tanks es uno de los mejores "free to play" que podemos encontrar en PS4 . Con más de 80 mapas, cientos de carros de combate reales y personalizables y distintos modos de juego, es un universo que no deja de crecer. Y desde que tiene Campañas es aún más irresistible.



Vibrantes batallas 15 vs 15
La "salsa" de *World of Tanks* son intensas batallas entre dos equipos de 15 jugadores. Los distintos tipos de blindados hacen que sea necesario jugar en equipo para ganar.



Campañas también gratuitas
Ofrece cuatro Campañas gratuitas que narran historias alternativas aunque con trasfondo histórico que pueden ser jugadas en solitario o cooperando con un amigo.



Contenidos exclusivos
Más allá de ser un "port" de la PC, la versión de *WoT* en consola ofrece 30 mapas y 40 carros de combate exclusivos. Y soporte para 4K si lo jugamos en PS4 Pro.


■ *En Tigre a la Fuga* nuestra misión será capturar un prototipo del tanque Tiger (Panzer IV) en el norte de África.

TIGRE A LA FUGA


■ *La Guerra de Kennedy* desarrolla de forma "alternativa" la crisis de los misiles en Cuba. Tienes tres misiones.

LA GUERRA DE KENNEDY


FOCO DE TENSIÓN EN BERLÍN


TIGRE A LA FUGA


■ En *Operación León Marino*, los nazis cumplen su plan de invadir Gran Bretaña. Menos mal que esto no llegó a ocurrir.

OPERACIÓN LEÓN MARINO

EL TERMÓMETRO



SUBEN



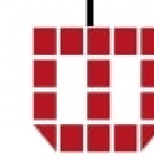
PLAYSTATION VR

Tras unos meses de "letargo", en estas últimas fechas se han dado cita buenos juegos para PS VR (como *Skyrim VR* o *Doom VFR*), además de otros que saldrán pronto como *The Inpatient*. ¡Ojalá este flujo no se detenga y salgan cada vez más juegazos que aprovechen esta tecnología!



MEGA MAN CUMPLE TREINTA AÑOS

El mítico héroe azul de Capcom ha cumplido 30 años este mes, compartiendo "fechas onomásticas" con otras sagas de renombre como *Uncharted* (10 años), *Mafia* (15 años) o *Assassin´s Creed* (10 años). ¡Felicidades a todos ellos!



PERSONA 5 SUPERA LOS DOS MILLONES

Atlus ha anunciado que su excelente *Persona 5* ha superado los dos millones de unidades vendidas, demostrando así que este tipo de juegos SÍ son rentables.

BAJAN



TELLTALE DESPIDE AL 25% DE SU PLANTILLA

El estudio especializado en aventuras gráficas ha despedido a 90 trabajadores. El motivo, según su consejero delegado Pete Hawley, es tratar de "adoptar una nueva estructura de trabajo que nos permita ser más competitivos, para centrarnos en ofrecer menos juegos, pero mejores, con un equipo más pequeño".

DAY Z EN CONSOLA... ¿SÓLO EN XBOX ONE?

Según su productor Eugen Harton, este juego de supervivencia y zombis "saldrá de Early Access el próximo año y se lo llevaremos a jugadores de consolas en 2018". Esperemos que también a PS4 porque luego se refirió sólo a "Xbox"...

HASTA SIEMPRE, RAFA MARTÍNEZ

El pasado noviembre falleció Rafa Martínez, director general de Nintendo Ibérica, una de las grandes personalidades de la industria del videojuego en España, a la que estaba vinculado desde los 90, y una gran persona. Desde aquí, nuestro más sentido pésame a su familia y amigos y a todo el equipo de Nintendo España.




Soul Calibur VI volverá en 2018 con sus clásicos combates tipo "versus" con armas blancas.

SOUL CALIBUR VI


Death Stranding volvió a sorprender con un tráiler que no dejó indiferente a nadie.

DEATH STRANDING

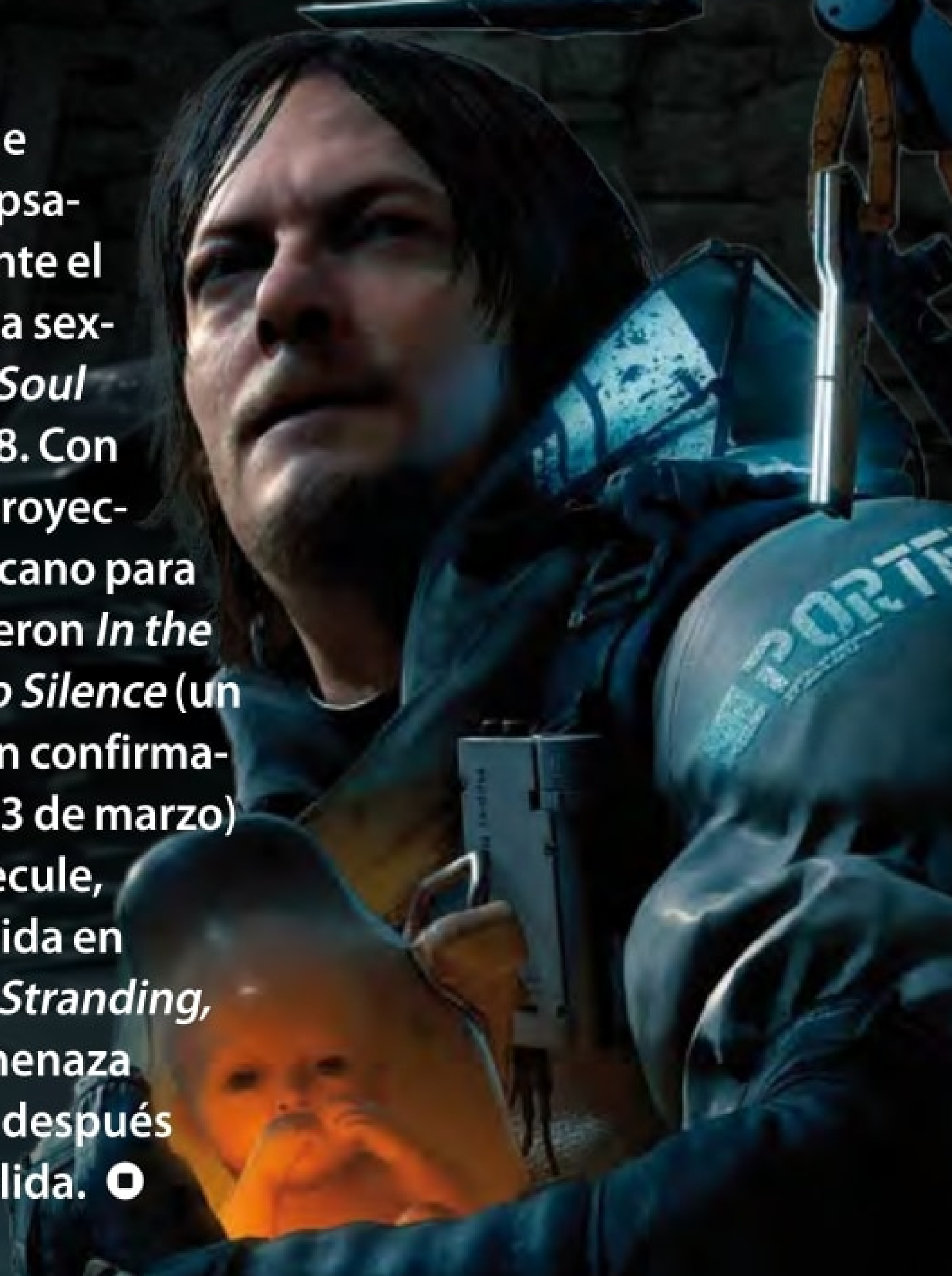

Shadows Die Twice es lo nuevo de From Software.

SHADOWS DIE TWICE

Anuncios en la gala The Game Awards

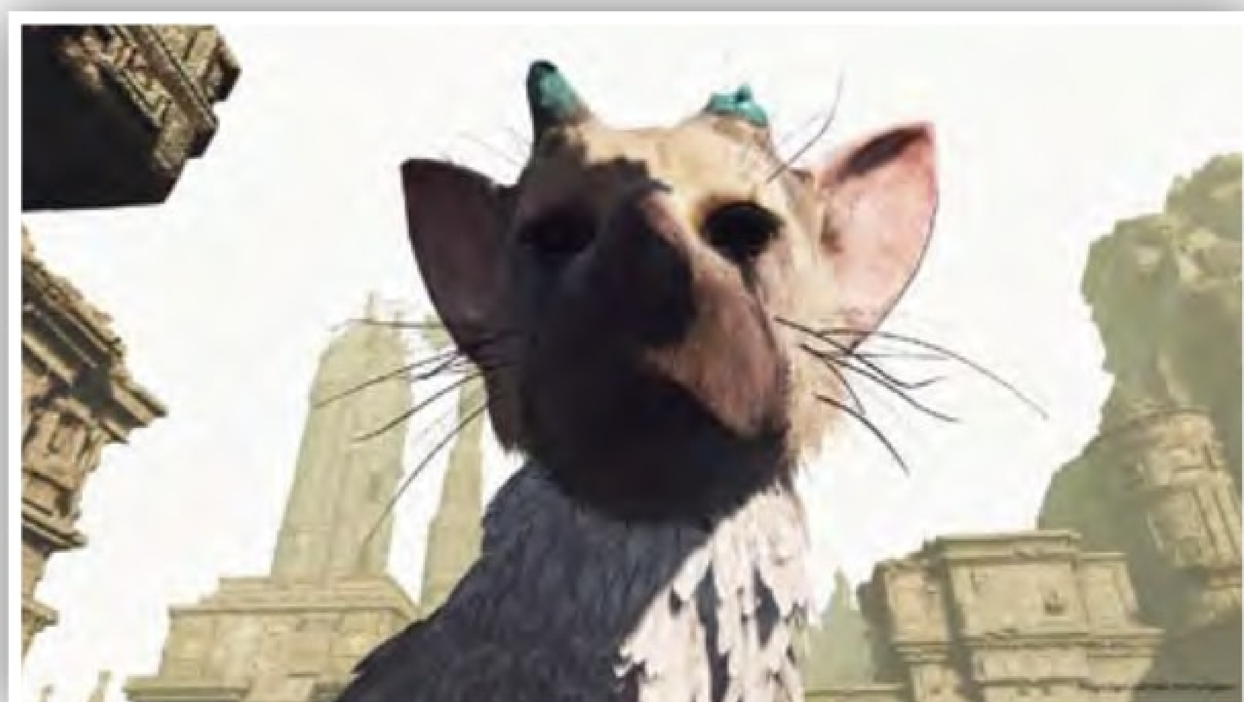
THE GAME AWARDS | PS4 | VARIOS | 2018

El pasado 8 de diciembre tuvo lugar la gala anual de The Game Awards. Unos premios que son lo de menos, eclipsados por la cantidad de anuncios que se producen durante el evento. Antes de la gala se filtró que iba a presentarse la sexta entrega de una "importante saga". Y efectivamente, *Soul Calibur VI* fue uno de los bombazos. Estará listo en 2018. Con un críptico "teaser", From Software anunció su nuevo proyecto, *Shadows Die Twice*, emplazándonos a un futuro cercano para conocer más detalles. Otros anuncios de relumbrón fueron *In the Valley of Gods* (de los creadores de *Firewatch*) y *Fade to Silence* (un nuevo juego de supervivencia de THQ Nordic). También confirmaron su fecha *Sea of Thieves* (20 de marzo), *A Way Out* (23 de marzo) y *Metro: Exodus* (otoño 2018). Lo nuevo de Media Molecule, *Dreams*, también estuvo en la gala, confirmando su salida en 2018. Pero el plato fuerte fue el nuevo tráiler de *Death Stranding*, en el que Norman Reedus se enfrenta a una extraña amenaza con zonas subacuáticas incluidas que, según confirmó después el propio Kojima, serán jugables. No se dijo fecha de salida.




IN THE VALLEY OF GODS


FADE TO SILENCE


The Last Guardian VR es una experiencia gratuita para PS VR ya disponible. No es necesario tener el juego para disfrutarla.

NUEVOS JUEGOS PLAYSTATION VR | PS4 | SONY | 2018

Sony apuesta fuerte por PlayStation VR

PlayStation VR ocupó un papel importante dentro de la pasada PlayStation Experience. Para empezar, cuando leáis esto ya os podréis descargar, de forma gratuita, *The Last Guardian VR*, una breve "experiencia" (dura unos 20 minutos) en la que podremos interactuar con Trico en primera persona con nuevas opciones para "mimarlo" y algunos puzzles. Y no requiere tener *The Last Guardian* para PS4 para funcionar. Por otro lado, en el evento Sony también presentó *Firewall 0 Hour*, un nuevo juego de acción 4 vs 4 que nos ha recordado a *Rainbow Six: Siege*. Podremos hacer uso de distintas trampas, gadgets y armas para sorprender al equipo rival. Será compatible con el periférico Aim Controller y saldrá en 2018. Por último, *WipEout Omega Collection* recibirá a primeros de 2018 soporte gratuito para PS VR. Presentará nuevas naves y, cómo no, una nueva cámara interior desde los ojos del piloto.


Firewall 0 Hour propondrá enfrentamientos entre dos equipos, 4 vs 4, con distintas armas y gadgets. Será compatible con el Aim Controller.

HYPE STATION | ESPACIOS DE OCIO

HYPE Station conquista a los gamers de Canarias

En menos de un año, los espacios HYPE Station, ubicados en centros comerciales de toda España, se han convertido en la opción preferida por los jugadores (ya cuenta con 5.000 socios registrados) para probar los últimos lanzamientos de PS4 y participar en torneos y eventos. El último HYPE Station en inaugurarse ha sido el del El Centro Comercial El Mirador (Las Palmas de Gran Canaria).



Regístrate gratis en www.hypestation.es y disfruta de lo último de PS4 y todo tipo de eventos en tu centro comercial.



The Last of Us Part II está al 50%-60% de su desarrollo. Será difícil verlo en 2018...

THE LAST OF US PART II

PLAYSTATION EXPERIENCE | PS4 | VARIOS | 2018

Todo sobre la PS Experience

Justo en el momento de cerrar este número se está celebrando la PlayStation Experience, en la que Sony ha mostrado numerosos detalles sobre sus principales bombazos futuros, además de sorprendernos con anuncios como el de... ¡una puesta al día del mítico *MediEvil* de PSone! Se confirmó que *Days Gone* saldrá en 2018 y que *Detroit: Become Human* lo hará en primavera. Sorprendentemente, no dieron la fecha para *God of War* aunque su director, Cory Barlog, desveló que durará entre 25 y 30 horas. Los chicos de Sucker Punch también confirmaron que su *Ghost of Tsushima* será mucho más grande que *Infamous: Second Son* (será el mayor mundo abierto en la historia del estudio). En el evento también repitieron juegos presentes unos días antes en la gala de los Game Awards, como *Soul Calibur VI* o *Death Stranding*. Y hubo anuncios de menos peso pero igualmente interesantes, como la remasterización para PS4 de *Patapon 2* o indies como *Lost Soul Aside*, *20XX* o *The Forest*. En cuanto a *The Last of us Part II*, Neil Druckmann desveló que el juego está al 50%-60% de su desarrollo, y que lo mostrarán en todo su esplendor en el E3 de 2018.

DREAMS



Dreams, de los creadores de *Little Big Planet*, tendrá beta en un futuro cercano y saldrá en 2018.

GOD OF WAR



God of War durará entre 25 y 30 horas. Así lo asegura su director, Cory Barlog. No está mal, ¿eh?

EN POCAS PALABRAS

POR SU 30 ANIVERSARIO

UN NUEVO *MEGA MAN* EN CAMINO

Aprovechando el **trigésimo aniversario** de la saga, **Capcom** nos ha dado dos grandes noticias: ***Mega Man X Collection*, una recopilación** de las ocho entregas de la saga y, todavía mejor, que **a finales de 2018** disfrutaremos de una nueva entrega, ***Mega Man 11***, con gráficos 2.5D y trajes que otorgarán distintas habilidades a nuestro héroe.

A LA VENTA EL DÍA 20

LA TORMENTA QUE NO AMAINA

Life is Strange: Episode 3, el último capítulo de la precuela de la genial aventura gráfica llegará el próximo **20 de diciembre** para cerrar la historia de Chloe antes de los acontecimientos vividos en *LiS*. Además, **a principios de 2018** recibiremos **el capítulo extra *Farewell***, en el que **volverán a coincidir las actrices de doblaje** de Chloe y Max, **Ashly Burch y Hannah Telle**.



LARA PREPARA SU REGRESO

NUEVO *TOMB RAIDER* A LA VISTA

Square Enix ha anunciado, vía twitter y de forma bastante sorpresiva, que hay un nuevo ***Tomb Raider*** en camino y que será presentado **"en un gran evento de 2018"** (suponemos que en el E3). En cualquier caso, es una gran noticia.

LLEGARÁ EN 2018

PUENTE ENTRE DOS FRANQUICIAS

Headup Games, en colaboración con **Valve**, ha anunciado ***Bridge Constructor Portal***, una nueva entrega del simulador de construcción de puentes que se ambientará **en el universo de *Portal*** añadiendo el uso de portales en sus **geniales puzles**.



YA TIENE FECHA

ATTACK ON TITAN 2 EN CASTELLANO

La secuela del **"hack and slash" de Omega Force y Koei Tecmo** basada en el popular anime llegará el **20 de marzo a PS4**. Ya sabemos que incluirá más detalles de RPG y, mejor aún, que vendrá con **subtítulos en castellano**.

VUELTA A LA ESTRATEGIA

SEGA NOS VUELVE A DAR UNA ALEGRÍA

Sega ha confirmado el lanzamiento, **en 2018, de *Valkyria Chronicles 4***, la nueva entrega de la saga, que abandonará la acción sin más de la entrega ***Revolution*** para volver a apostar por la **estrategia por turnos** que dio merecida fama a la saga.



SE VENDEN TITANES

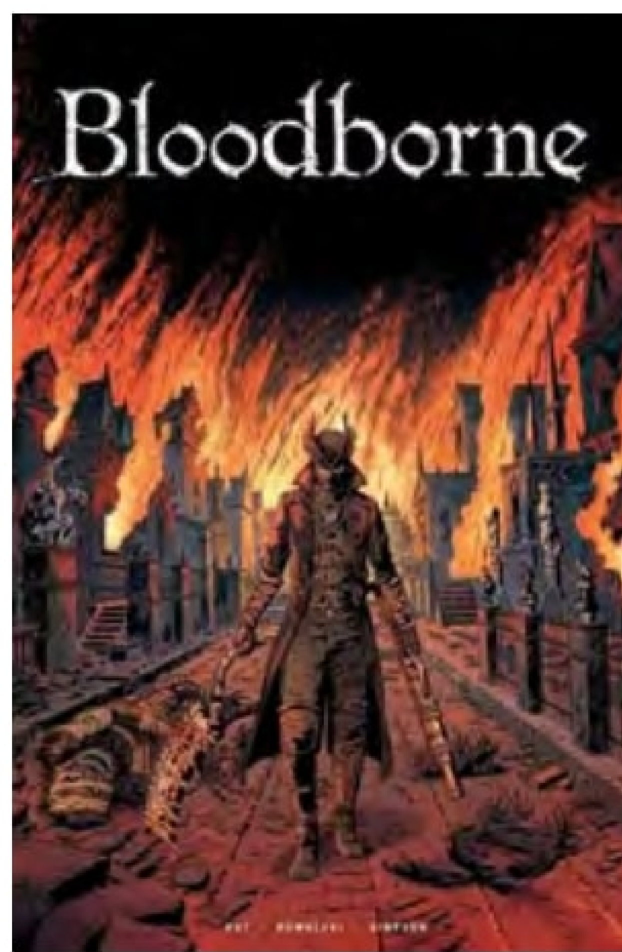
ELECTRONIC ARTS COMPRA RESPAWN

Electronic Arts ya ha concretado la **compra de Respawn Entertainment**, el estudio responsable de la saga *Titanfall* **por 455 millones de dólares**, pasando a ser un estudio interno de la compañía junto a BioWare, DICE, Criterion, Motive, etc...

EL JUEGO SE HACE VIÑETA

BLOODBORNE DA EL SALTO AL CÓMIC

Ales Kot y Piotr Kowalski son los autores del **nuevo cómic basado en *Bloodborne*** y que, bajo el título de **The Death of the Sleep**, transformará el gore, el misterio y lo espeluznante del juego en una historieta ilustrada.



¿QUÉ PASA CON...

... *Devil May Cry 5*?
Pues que, al parecer, está en pleno desarrollo y se han filtrado numerosos detalles, como que podría tener algún acuerdo de exclusividad con Sony, que salen Dante, Nero y Vergil en una ciudad similar a Fortuna y que estaría listo para el próximo año fiscal (que termina en marzo de 2019). La idea era mostrarlo en esta PlayStation Experience pero al parecer se presentará en el próximo E3.

... *Dragon's Crown Pro*?
La versión mejorada para PS4 de este grandioso beat' em up de Vanillaware llegará a occidente en 2018. Y ya está confirmado también que, a diferencia de las versiones de PS3 y PS Vita, esta vez sí nos llegará con textos en castellano



... el episodio 2 de *Los Pilares de la Tierra*?
Daedalic ha confirmado que el Episodio 2 de su cuidadísima aventura gráfica *Los Pilares de la Tierra* (basada en el libro homónimo) llegará a PS4 este mes de enero. Así que suponemos que cuando leáis esto ya podréis descargarlo.

... la edición física de *The Invisible Hours*?
Este juego de Tequila Works exclusivo de PS VR en el que debemos investigar un misterioso asesinato fue lanzado en octubre pero ahora nos llega en edición física, en exclusiva en tiendas GAME;

la experiencia VR en el universo de *FFXV*?
Ya lo dijimos hace unos meses y ahora Square Enix vuelve a confirmar que ha centrado todos sus esfuerzos en lo que a PS VR se refiere con *FFXV* en *Monster of the Deep*, descartando así aquella *Final Fantasy XV: VR Experience* anunciada en el E3 2016 y protagonizada por Prompto.



Juegos de CULTO con edición física

El formato digital es necesario para que existan pequeñas joyas "jugables". Pero algunas de esas joyas brillan con tal fuerza que merecen una edición física.

Está claro que gracias a PS Store y al formato digital podemos disfrutar de pequeñas joyas que, de otro modo, serían imposibles. Pero algunas de esas joyas brillan de tal manera que algunas compañías se atreven a lanzarlas en formato físico. Decimos que "se atreven" porque son lanzamientos que implican bastante riesgo: suelen ser juegos muy "nicho" y sus ventas no suelen ser muy altas. Pero aún así , hay compañías que apuestan por ello de forma recurrente y en muchos casos, además, se "curran" ediciones cargadas de extras que logran que volvamos a pasar por caja (porque, reconozcámoslo, muchas veces ese juego ya lo teníamos en digital). Y como algunas son tiradas pequeñas y limitadas, encima pueden acabar siendo codiciadas piezas de coleccionista, revalorizándose en los mercados de segunda mano. Aquí te presentamos las más recientes.

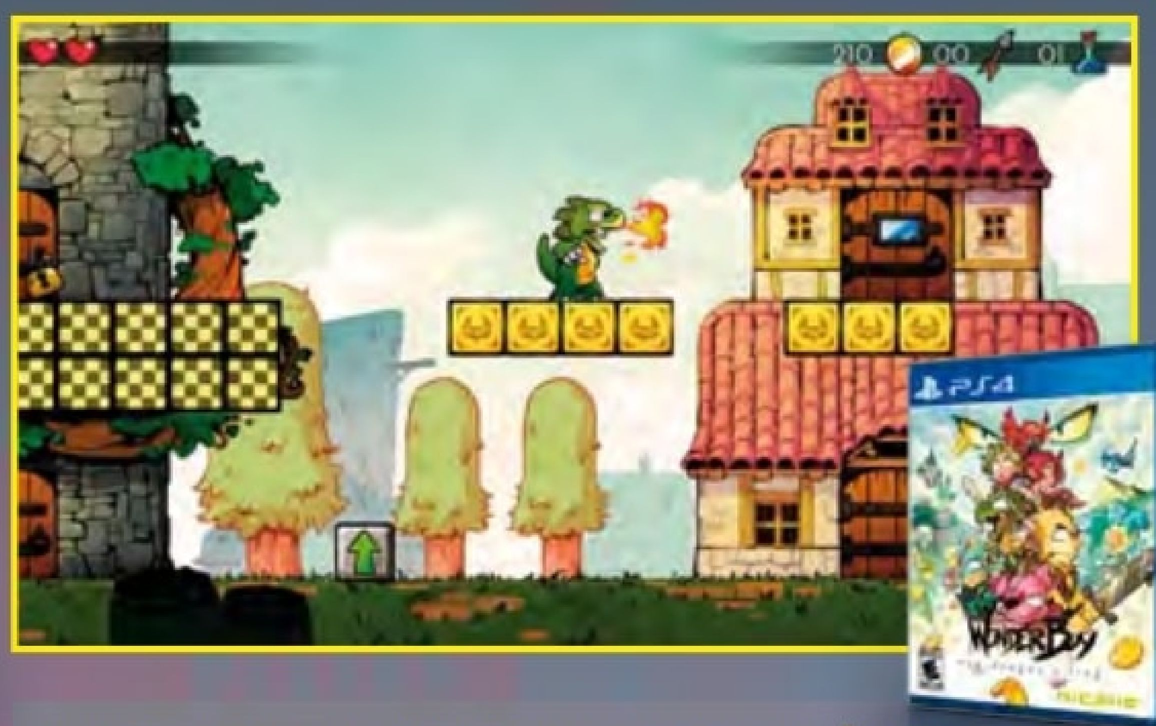




THE COUNT LUCANOR

PS4 | ENERO | 29,95 € | DISPONIBLE EN: FNAC Y AMAZON.ES

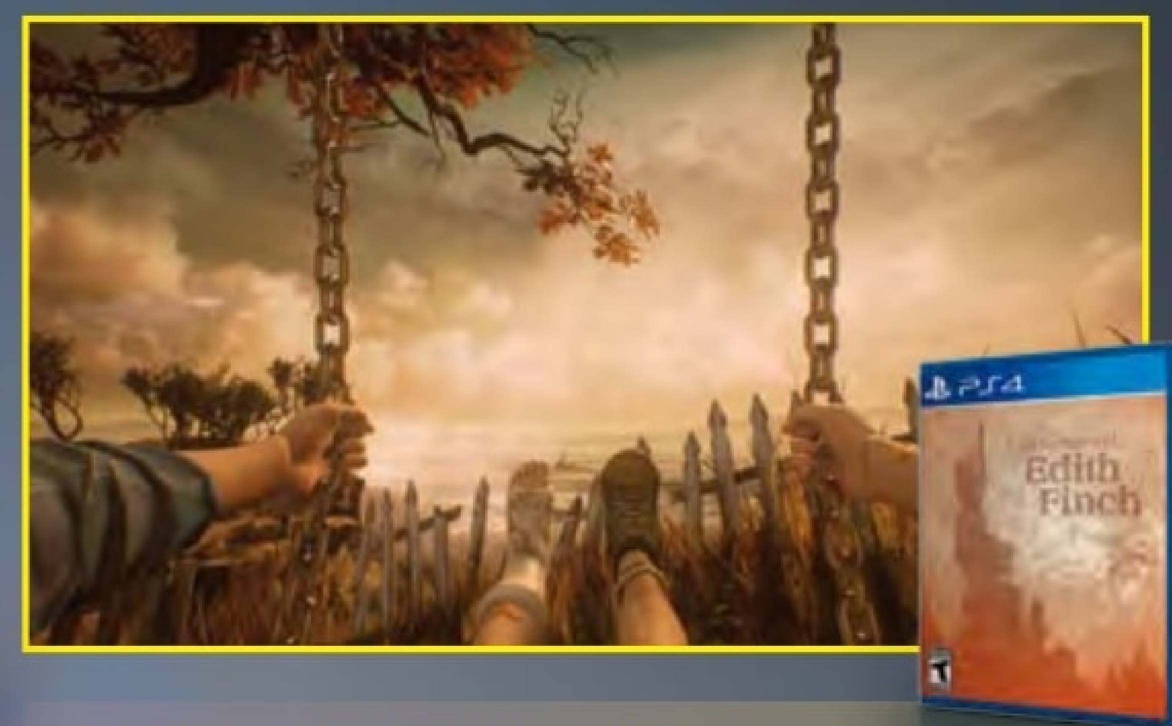
Esta pixelada y tétrica aventura de los españoles Baroque Decay salió en PC en marzo y casi un año después nos llega a PS4 en una edición física "estándar" y otra coleccionista (con BSO, libro de arte...) disponible en Fnac y Amazon.es



WONDER BOY: THE DRAGON´S TRAP

PS4 | PRIMER TRIMESTRE 2018 | 39,99 € | HEADUPGAMES.COM

La edición física de este fenomenal "remake" para PS4 de este clásico de las plataformas parecía exclusiva del mercado americano, pero sus responsables han confirmado que también llegará a Europa en los primeros meses de 2018.



WHAT REMAINS OF EDITH FITCH

PS4 | YA DISPONIBLE | 29,99 $ | STORE.IAM8BIT.COM

Uno de los mejores indies de este año también tiene edición en formato físico con carátula reversible. Es exclusiva de la web americana iam8bit.com pero el juego es "region free", es decir, que funciona en las consolas de todos los territorios.



NIGHT TRAP

PS4 | YA DISPONIBLE | 29,99 $ | LIMITEDRUNGAMES.COM

El clásico de Mega CD *Night Trap* cumplió 25 añazos y lo celebró con esta edición en formato físico a cargo de Limited Run Games, con instrucciones y carátula reversible. Una edición limitada a 5.000 unidades y "region free".



CURSED CASTILLA

PS VITA | YA DISPONIBLE | 30,28 € | PLAY-ASIA.COM

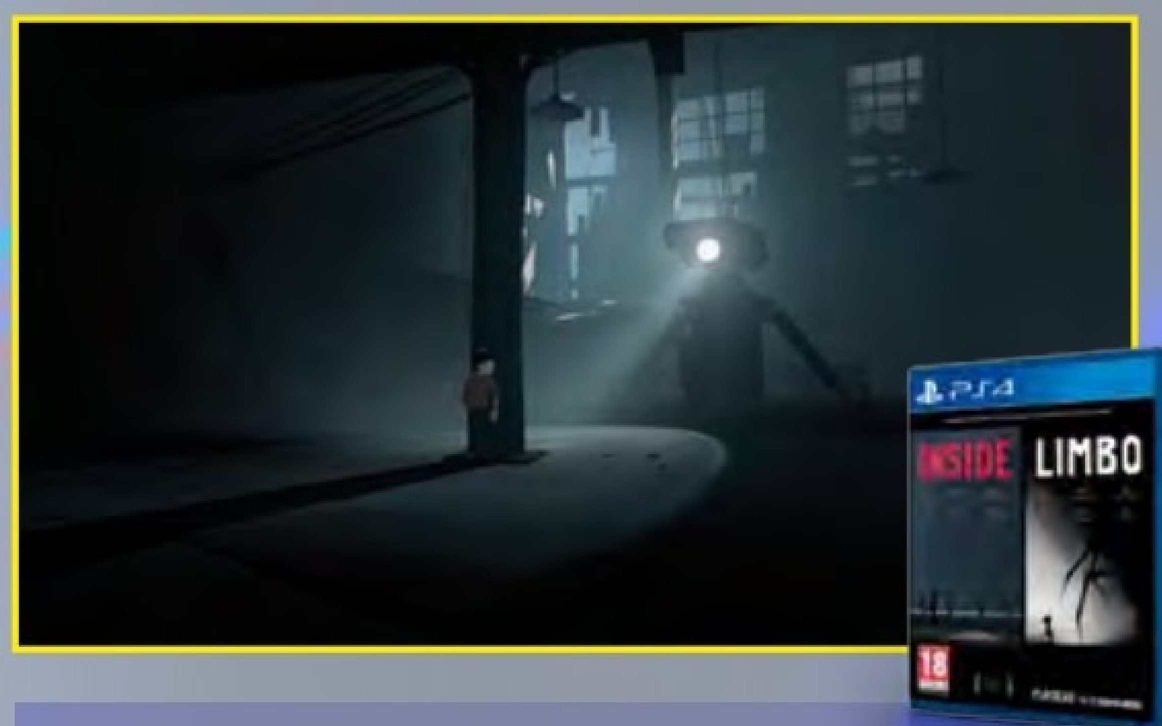
Tras la locura que despertó su lanzamiento en físico en PS4 (tirada limitada a 3.000 unidades que se agotó rápidamente y ahora alcanza precios astronómicos en internet), play-asia repite la exclusiva con la de PS Vita. Aún quedan disponibles.



ROCKET LEAGUE: ED. COLECCIONISTA

PS4 | YA DISPONIBLE | 29,99 € | GAME.ES

Ya hubo una edición física de *Rocket League* pero la edición coleccionista, distribuida en España por Warner, es más completa, incluyendo tres expansiones, cuatro vehículos inéditos y un contenido de DC Comics inspirado en Flash.



INSIDE/LIMBO DOUBLE PACK

PS4 | YA DISPONIBLE | 29,99 € | GAME.ES

505 Games nos trajo hace unos meses este pack con dos de los indies más aplaudidos de los últimos años. Un pack a un precio ajustado que incluye un póster y una tarjeta con arte de ambos juegos. La carátula, eso sí, no es muy bonita.



DOUBLE DRAGON IV

PS4 | ENERO | 24,99 $ | LIMITEDRUNGAMES.COM

Limited Run Games prepara para enero una edición física para PS4 de este beat'em up desarrollado por Arc System Works y que sigue la estela de los clásicos. Tanto, que la *Classic Edition* incluye funda y caja de cartón en plan NES.



RIVER CITY MELEE

PS4 | ENERO | 24,99 $ | LIMITEDRUNGAMES.COM

Y en el mismo caso que *Double Dragon IV* está este curioso juego con los personajes de la mítica saga *River City*. Tiene edición física "normal" por 24,99 $ (limitada a 2.900 copias) y Classic (54,95$ y sólo 1.900). También son "region free".



ARMELLO

PS4 | 30 DE MARZO | SIN CONFIRMAR | GAME.ES

Avance distribuirá en España la edición en formato físico de *Armello*, un original título que mezcla estrategia, cartas y toques roleros en un desarrollo de corte fantástico muy aplaudido desde que llegó a Steam en septiembre de 2015.



RABI-RIBI

PS4/PS VITA | YA DISPONIBLE | 29,99 € | FNAC.ES

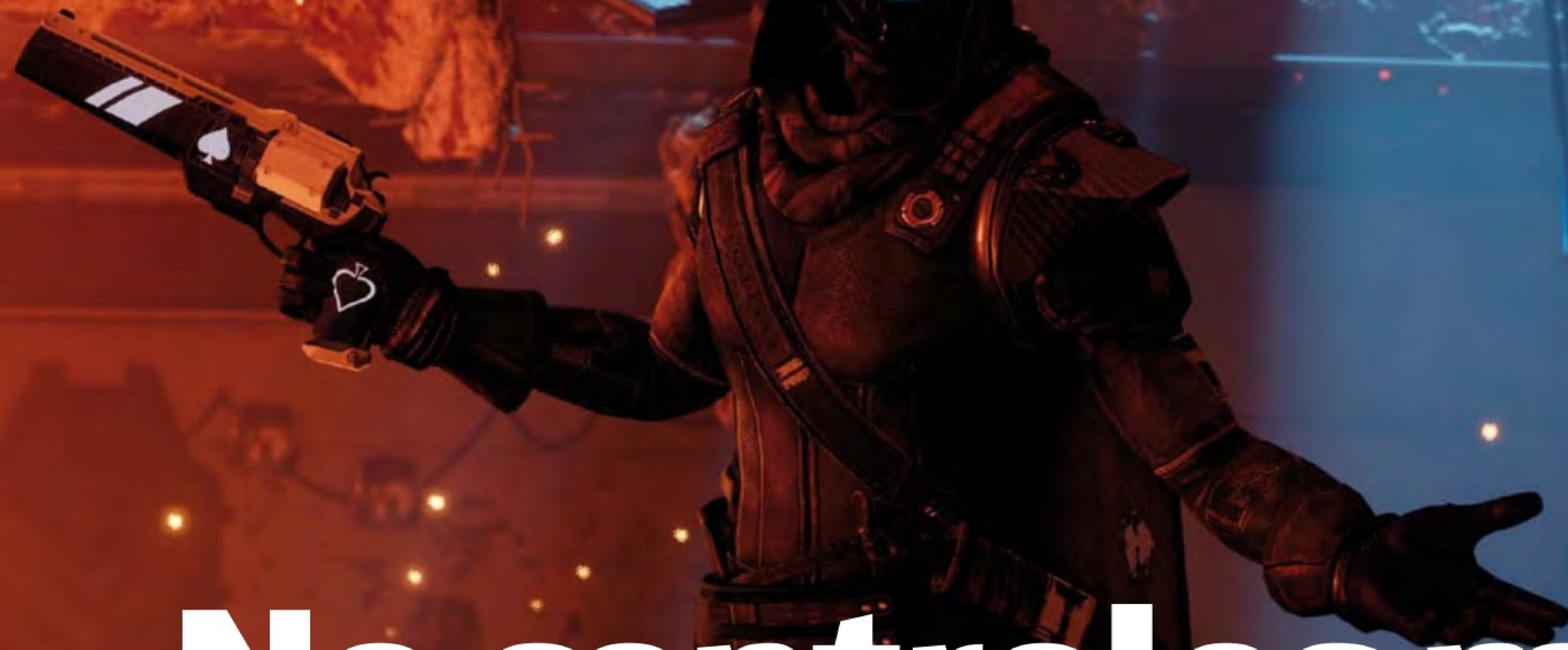
Rabi-Ribi salió en formato digital para PS4 y Vita el pasado mes de septiembre, pero su condición de "juego de culto" le ha llevado a terminar apareciendo también en formato físico. Eso sí, en España sólo lo encontraréis en Fnac.



RAIDEN V: DIRECTOR'S CUT

PS4 | YA DISPONIBLE | 39,99 € | GAME.ES

Aunque apareció en 2016 para Xbox One, este asequible matamarcianos llegó en octubre a PS4 en formato digital y, gracias a Badland GAmes, en España podemos disfrutar de una edición física que incluye un disco extra con la BSO.



No controles mi forma de jugar

Borja Abadíe
@BorjaAbadie



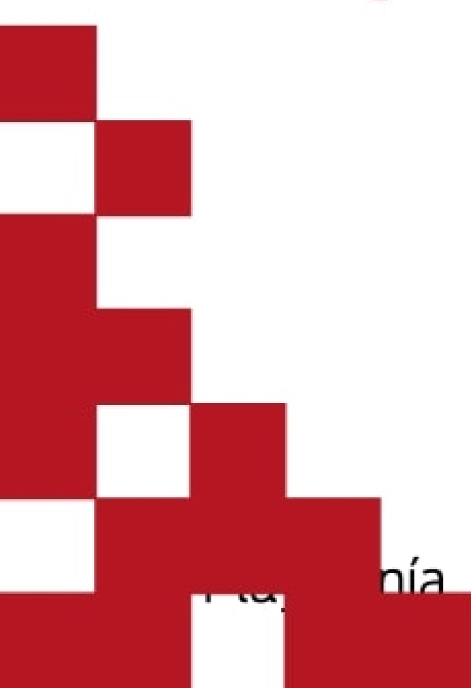
La comunidad de jugadores está más atenta que nunca y comprueba día a día qué es lo que ofrece cada juego, qué promesas se han incumplido o qué mecánicas de mal gusto se han ocultado a los usuarios. Es algo que, desde aquí, quiero aplaudir. No me cansaré de decirlo, son las compañías las que tienen que amoldarse a nuestros gustos y preferencias, incluidos los modelos de negocio que usan para ganar dinero, y no al revés.

***Destiny 2* ha sido el último en saltar a la palestra** por culpa del sistema de subida de niveles. El caso es que, una vez llegado al nivel máximo de nuestro personaje (antes 20, ahora 25 con la nueva expansión de *La Maldición de Osiris*), la experiencia que seguimos recibiendo nos sirve para, rellenando la típica barra de nivel, obtener engramas luminosos, que contienen elementos estéticos como gestos, bailes, naves o colibríes, por ejemplo. Hasta aquí todo normal, más o menos. Sin embargo, un grupo de usuarios descubrió que la obtención de experiencia decrecía cuando estábamos repitiendo actividades, como eventos, mientras que aumentaba cuando jugábamos partidas en el Crisol (el modo competitivo) o en una incursión. Ante las críticas Bungie no ha tenido más remedio que eliminar el sistema y prometer más transparencia en el futuro. El problema no es tanto que haya un sistema de escalado en la experiencia como que, efectivamente, no se comunique de forma clara a los jugadores y se mantenga en secreto. En los tiempo que corren, con juegos que tratan de condicionar nuestra progresión con todo tipo de artimañas, como ha sucedido con *CoD World War II* o *Star Wars Battlefront II* para hacernos pasar por caja todo lo posible, Bungie ha pagado el pato en un ambiente crispado.

> SONARÁ A VIEJO CASCARRABIAS, PERO ES LO QUE HAY: ME GUSTA JUGAR A MI AIRE, DECIDIR CÓMO Y CUÁNTO PROGRESO EN UN JUEGO SIN QUE NADIE ME CONTROLE.

Sin embargo, que controlen mi forma de jugar me parece mucho más preocupante que detalles de este tipo, aunque también sean motivo de cabreo. La tendencia, heredada una vez más del sector de los juegos para móviles, es la de controlar el modo en el que jugamos. Voy a seguir con el ejemplo de *Destiny 2*, pero, lamentablemente, hay muchísimos más. Aquello de las misiones diarias y semanales, que parecía un incentivo para recompensarnos por jugar de forma continuada o para simplemente encontrar algo que hacer a diario, se ha convertido en una herramienta más de control. *Destiny 2* sólo nos otorga armas y armaduras por encima de nuestro nivel en las actividades semanales, como completar el asalto de ocaso, la incursión, etc... Así se aseguran que nuestra progresión para llegar al nivel máximo dure unos cuantos meses. Si quiero jugar 10 horas al día durante una semana debería tener la libertad para subir el poder de mi personaje y no tener que esperar, porque Bungie lo decida, a que surjan nuevas recompensas semanales dentro de varios días, ¿verdad?

Este control acérrimo se extiende a decenas de juegos, desde aquellos que nos obligan a esperar un determinado tiempo hasta que algo se ha construido/completado o los que incluyen eventos temporales que sólo están disponibles durante unos días hasta los que nos regalan algo por simplemente loguearnos cada día. Los motivos por los que las desarrolladoras hacen esto son muchos y muy variados, pero ninguno me gusta. Lo hacen para mantenernos enganchados a su juego hasta que llegue el siguiente DLC, para crear la falsa sensación de que tiene una gran base de jugadores activos, para que sintamos algo de satisfacción al llevar a cabo actividades muy repetitivas y, en definitiva, para hacerles ganar tiempo a costa del nuestro. Sonaré a viejo cascarrabias, pero es lo que hay: me gusta jugar a mi aire, decidir cómo y cuánto progreso en un juego sin que nadie me controle.



No diga adiós, diga... ¡hasta pronto!



Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Tras 230 números escribiendo, de un modo u otro, en PlayManía, llega el momento de decir adiós. Adiós a la primera publicación en la que pude poner, en mayor o menor medida, mi huella para asentar su espíritu y dar forma a sus secciones. Adiós a más de 14 años en los que me dediqué, en cuerpo y alma, a esta revista centrada en el mundo PlayStation. En definitiva, adiós a una "hija", que desde hace unos años está en manos de "otro" (con cariño), de mi compañero Daniel Acal. Y, para un "padre", despedirse de un vástago nunca es fácil.

Dado que es el último mes que me veréis por estas páginas, por paradójico que resulte, me gustaría despedirme recordando cómo fue su génesis, su nacimiento. O, al menos, cómo lo viví yo, porque en toda historia siempre hay dos o más caras. Apenas llevaba 9 meses en la editorial cuando me ofrecieron la posibilidad de quedarme en Hobby Consolas (la publicación en la que empecé), saltar a Nintendo Acción (la actual Revista Oficial Nintendo) o formar parte de una nueva revista. Y yo, que puedo presumir de ser bastante tonto, opté por la opción más difícil, que era participar en la creación de algo nuevo. Pudiendo haberme quedado en la publicación reina, Hobby Consolas, ¿por qué alguien en su sano juicio querría probar fortuna en algo nuevo e incierto? Pues ése tonto era y sigo siendo yo. Quizá era el desafío, el "intentar" algo nuevo...

Pero, lejos de todo el glamour que os podáis imaginar, crear una revista de cero no implica necesariamente contar con un equipo humano enorme, ni con los mejores medios del mundo. Eso queda para las películas y la ficción en general. Además, PlayManía partía con un handicap adicional: había una descomunal competencia en el segmento de revistas de PlayStation (con más de 10 cabeceras coexistiendo en el quiosco todos los meses). Por eso, dentro de la editorial la apuesta fue "moderada", siendo amables. De hecho, tiempo después me enteré de que si el primer número no hubiera vendido "bien", la idea era haber echado el cierre rápidamente... Pero bueno, la cosa funcionó, y muy bien, como demuestran dos hechos: la revista sigue en pie, y no queda ninguna de la competencia de entonces. Algo haríamos bien entonces, y algo seguirán haciendo bien ahora mis compañeros para aguantar tanto tiempo en el quiosco.

Volviendo al génesis, recuerdo como si fuera ayer cuando Sonia Herranz, la directora de la revista, me dijo que había llegado el momento, que teníamos luz verde para empezar el proyecto: "ale, cógete una tele y una consola, y bájate a la planta de abajo". Esa fue la primera frase que recuerdo de PlayManía. Comencé sin un ordenador donde escribir, completamente solo, en el esquinazo que nos habían dejado, sin ventanas al exterior. Recuerdo como si fuera ayer que, lo primero que hice, fue empezar a preparar la primera comparativa, de juegos de velocidad. Recuerdo la sensación, la soledad, mi cabeza pensando a 200 por hora en todo aquello que podría resultar interesante para dar forma a la comparativa. Al fin y al cabo, PlayManía nació como una revista práctica, para ayudar a elegir qué juego comprar, o como explotar al máximo los que tenías (con guías).

PUDE HABERME QUEDADO EN HOBBY CONSOLAS, PERO OPTÉ POR LA OPCIÓN MÁS DIFÍCIL: PARTICIPAR EN LA CREACIÓN DE UNA NUEVA REVISTA.



Pronto el equipo creció, se incorporaron los primeros colaboradores, se abrieron publicaciones "hermanas" como PlayManía GT (Guías y Trucos), llegaron algunas noches sin dormir, y toneladas y toneladas de trabajo. Por eso, como "padre", siento un enorme orgullo de ver que mi primogénita ha superado la mayoría de edad, aunque quizá lo diga menos veces de las que debería. Que ya tiene alas para volar sola. Pero, al mismo tiempo, no puedo dejar de sentir la inmensa tristeza de un padre que ve crecer y partir a sus hijos, aunque sea en buena compañía. Así que sólo puedo decir que, allí donde esté, siempre llevaré estas páginas en mi corazón. ¡Hasta pronto, PlayManía!

Así son los 13 finalistas de la IV Edición de los Premios PlayStation

Por cuarto año consecutivo, PlayStation Iberia premiará el talento de los estudios españoles en los Premios PlayStation. Se han presentado más de 500 proyectos entre todas las ediciones y, a continuación, os presentamos los trece finalistas que se verán las caras en la gran gala de 2017.



PlayStation España lleva casi 10 años apoyando el desarrollo de juegos españoles para sus diferentes consolas. Desde 2008, con el éxito de *Playchapas* (PSP) hasta este año, con el recién estrenado *Numantia* (PS4), la compañía se ha esforzado en potenciar la industria de los videojuegos en nuestro país. Este esfuerzo culminó en 2015 con la creación de PlayStation Talents, una estrategia global de apoyo al desarrollo de videojuegos en España, en el que se incluyen diversas iniciativas en varias áreas de actuación, desde proyectos educativos en institutos y universidades (como Futuros Talentos o PlayStation First), hasta programas de apoyo para estudios ya consolidados (PS Alianzas) y también para estudios independientes (PlayStation Games Camp). En sus dos años de existencia, PlayStation Talents ha apoyado el lanzamiento de más de 30 juegos. Dentro de PS Talents también se incluyeron los Premios PlayStation (la primera edición se celebró 2014), cuyo objetivo es buscar proyectos independientes, originales y de calidad.

Los Premios PlayStation es una iniciativa dirigida a pequeños estudios (que facturen menos de 100.000 € al año) y que optan a un premio de 10.000 € en metálico, una campaña de promoción valorada en 200.000 €, kits de desarrollo de PS4 y un espacio físico en el que trabajar durante 10 meses para ver luego su juego publicado. En cada edición se han presentado más de 100 proyectos y la variedad y la originalidad han sido siempre las señas de identidad de los finalistas. Este año no es diferente: hay juegos para todos los gustos. Desde carreras de drones para realidad virtual, hasta aventuras de acción de corte más clásico, pasando por propuestas más infantiles y otras que nos harán pensar de lo lindo. A continuación, os presentamos los 13 juegos que este año se verán las caras en una gala que puede marcar su futuro.



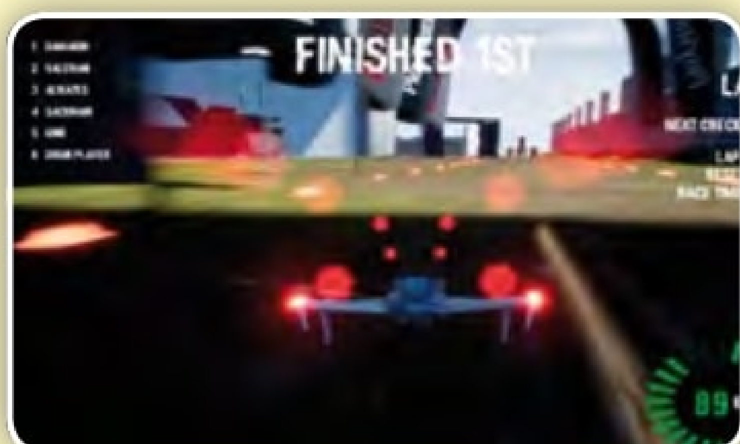
La sensación de velocidad es algo en lo que el estudio está poniendo gran empeño.

ADRONELINE

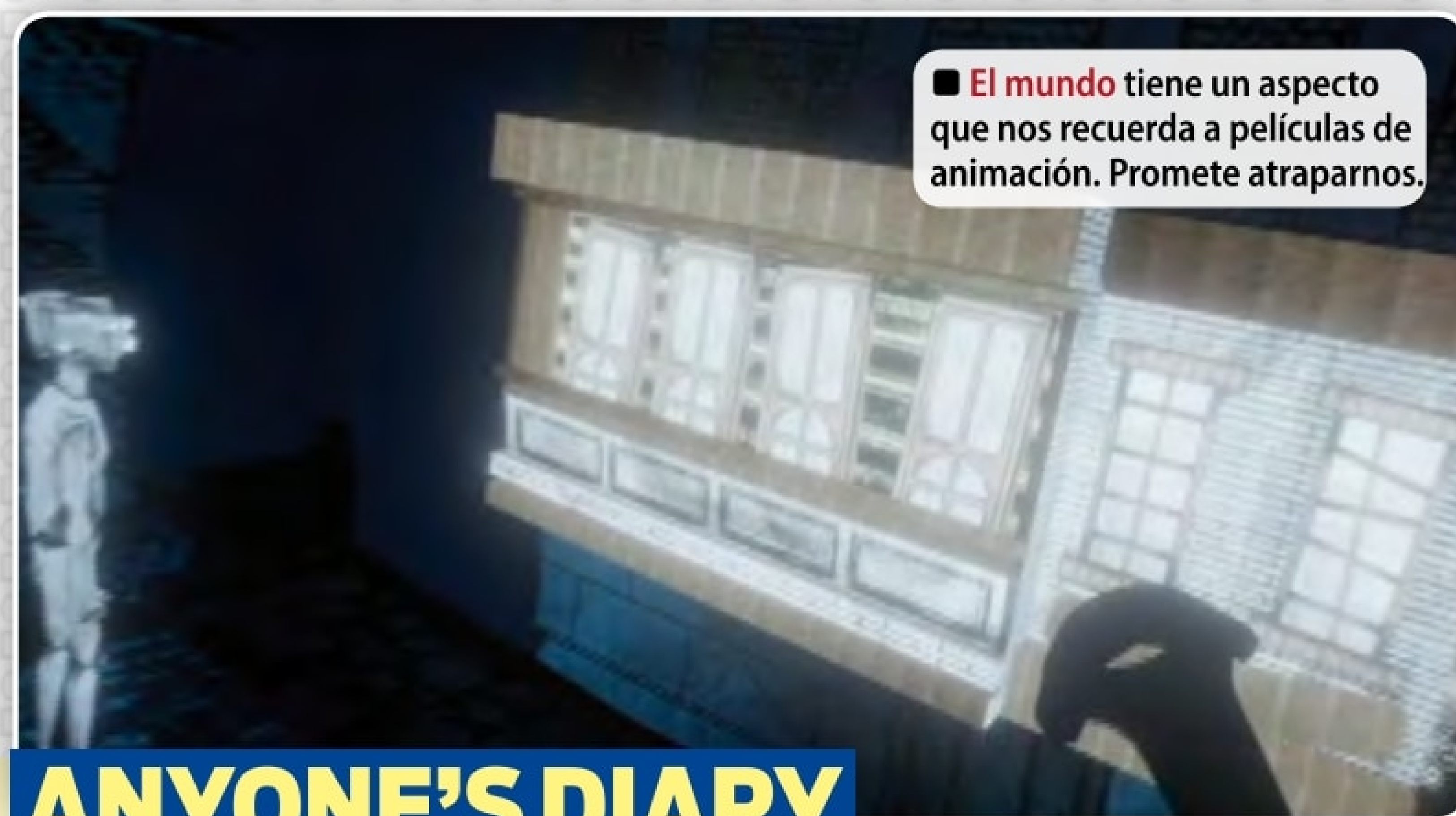
EL ESTUDIO.

DINAMITA WORKS.

Fundado dentro de ESNE, tres son las personas que componen este estudio. Buscan crear videojuegos que realmente les apasionen y ofrezcan sensaciones únicas a los jugadores.



EL JUEGO. *Adroneline* es un juego de drones que utiliza la realidad virtual para hacernos vivir una experiencia única. El estudio ha mezclado dos elementos que están de moda (drones y VR) para divertir al jugador tanto en el modo arcade, donde todo será más fácil, como en el modo simulador, donde experimentaremos realmente lo que supone vivir una carrera a "vista de dron". Además de competir, podremos personalizar nuestros drones. El apartado gráfico promete ser muy realista, algo fundamental para conseguir los tres objetivos que tiene el juego: que sintamos la velocidad, que se nos dispare la adrenalina y que nos creamos verdaderos pilotos.



El mundo tiene un aspecto que nos recuerda a películas de animación. Promete atraparnos.

ANYONE'S DIARY

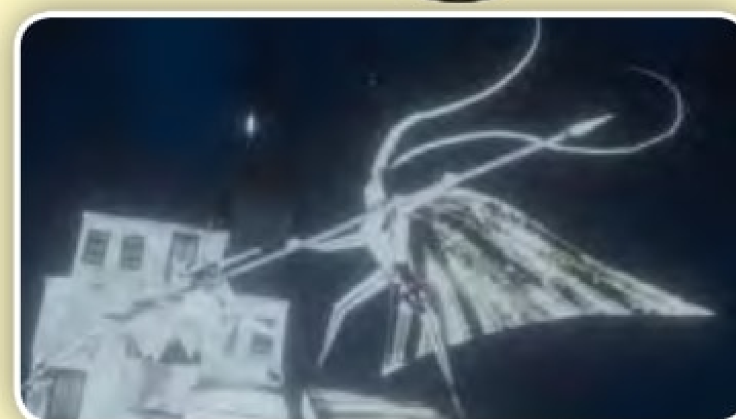
EL ESTUDIO.

WORLD DOMINATION PROJECT.

El estudio está formado por ocho personas que están convencidas de que la VR se puede utilizar para mucho más que para pegar tiros.



EL JUEGO. *Anyone's Diary* es un juego de puzles para la realidad virtual en el que el objetivo será ayudar al misterioso protagonista. Controlaremos a Anyone ("Cualquiera") como si de un juego de plataformas se tratara. Para poder avanzar, tendremos que mover los objetos del escenario de la forma adecuada cogiéndolos con los mandos MOVE y colocándolos donde queramos. Eso sí, será difícil concentrarse, ya que el apartado audiovisual promete ser cautivador y lo podremos explorar a fondo colocando la cámara donde queramos. El sonido no se quedará atrás, con un sistema de audio 3D que será muy potente.



EL GANADOR DE LOS III PREMIOS: INTRUDERS

Tessera Studios fueron los ganadores de la tercera edición de los premios con *Intruders: Hide and Seek*, un juego para PlayStation VR que nos pondrá en la piel de Ben, un joven de 13 años que vivirá la peor noche de su vida. Y es que la lujosa mansión de la familia se convertirá en un infierno cuando tres psicópatas decidan asaltarla y secuestrar tanto a nuestros padres, como a nuestra hermana. Tendremos que utilizar nuestra astucia y los escondites que encontremos para burlar a los asaltantes y conseguir liberar a nuestra familia. Eso sí, cada uno de los psicópatas tiene su propio objetivo y las decisiones que tendremos que tomar no serán sencillas. El juego saldrá próximamente y promete ser una de las experiencias más fuertes de PS VR.



Dependerá de nosotros que nuestra familia sobreviva. Al menos, parte de ella...



Gráficamente es un juego muy potente que recreará de forma simpática el Inframundo.

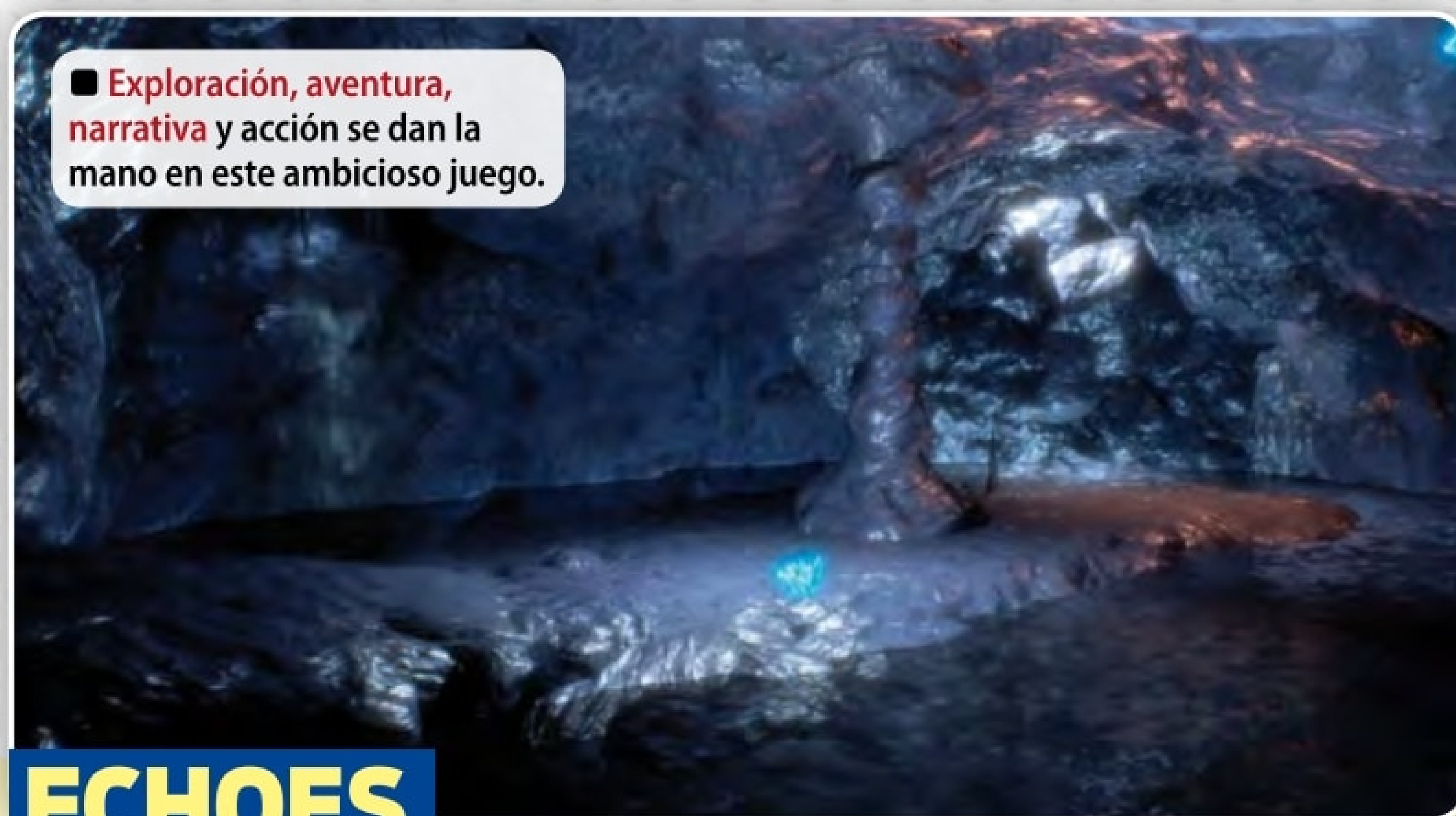
DISEMBODIED

EL ESTUDIO. **BERLÍN BY TEN.**
Dentro de las aulas de U-Tad, 16 personas se han unido para crear un juego de aventuras con aroma a clásico de PlayStation.



EL JUEGO. *Disembodied* es un juego de lo mas simpático. Seremos Yorik, un Señor del Inframundo que fue traicionado y decapitado por Claudio, el que era su comandante en jefe. En forma de calavera, Yorik se apodera de un esqueleto que le servirá para vengarse del traidor y recuperar su cuerpo. El camino hasta la dulce venganza no será sencillo, ya que habrá muchas criaturas por el camino a las que Yorik maltrató y que no se alegrarán nada de vernos. Habrá que abrirse paso por el Inframundo sorteando plataformas, resolviendo puzles y machacando enemigos con las armas que encontremos tiradas por ahí.





Exploración, aventura, narrativa y acción se dan la mano en este ambicioso juego.

ECHOES

EL ESTUDIO. **STEEL CODE GAMES.**
Cinco miembros fijos y otros cinco colaboradores componen este estudio que se formó en la Universidad Politécnica de Madrid y que busca sorprender con su trabajo fin de Máster.

EL JUEGO. *Echoes* es un juego que se muestra muy ambicioso. Sus creadores quieren revolucionar el mundo de la realidad virtual gracias a esta aventura submarina en la que buscaremos, ayudados por un potente sonar, recursos que nos ayuden a salvar nuestro agotado mundo. Se jugará en primera persona y el sigilo será fundamental a la hora de explorar las cavernas submarinas situadas a 6.000 metros de profundidad. Eso sí, no nos pasaremos todo el juego nadando y sin hacer ruido, también habrá momentos en los que tendremos que coger un arma para combatir a las extrañas y peligrosas criaturas que habitan estos recónditos parajes.





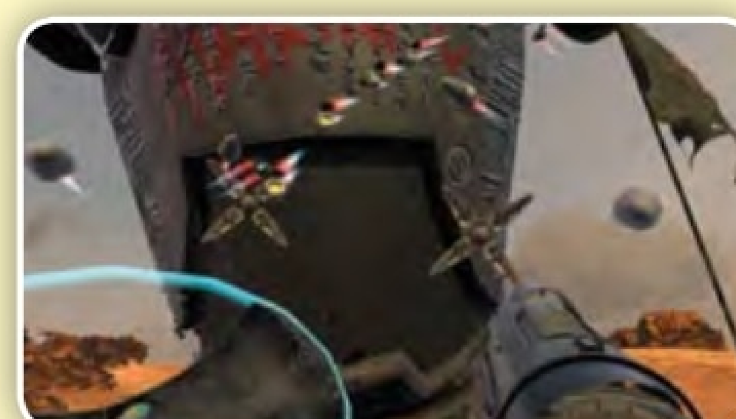
El tiro al blanco será lo principal en este futurista shooter para la realidad virtual.

GAPPO'S LEGACY VR

EL ESTUDIO. **ODYSSEUS.**
Cuando la productora de cine Moviement Films se fusionó con el estudio de videojuegos GKT Studios, nació Odysseus. Su objetivo es golpear los cimientos de la realidad virtual.



EL JUEGO. Seremos una máquina autoconsciente que buscará liberar a su especie de los piratas espaciales. Eso sí, olvidad la historia, porque esto va de pegar tiros. Utilizando unas aplicaciones que modifican nuestra genética en tiempo real, tendremos que disparar a todo lo que se mueva para ir completando niveles. De este modo, esquivaremos, golpearemos y dispararemos para sobrevivir en un juego que será altamente rejugable gracias a los niveles de desafío y a la puntuación que se nos concederá a final de cada fase. Gráficamente será muy potente y casi siempre pelearemos al aire libre lejos de oscuros pasillos.



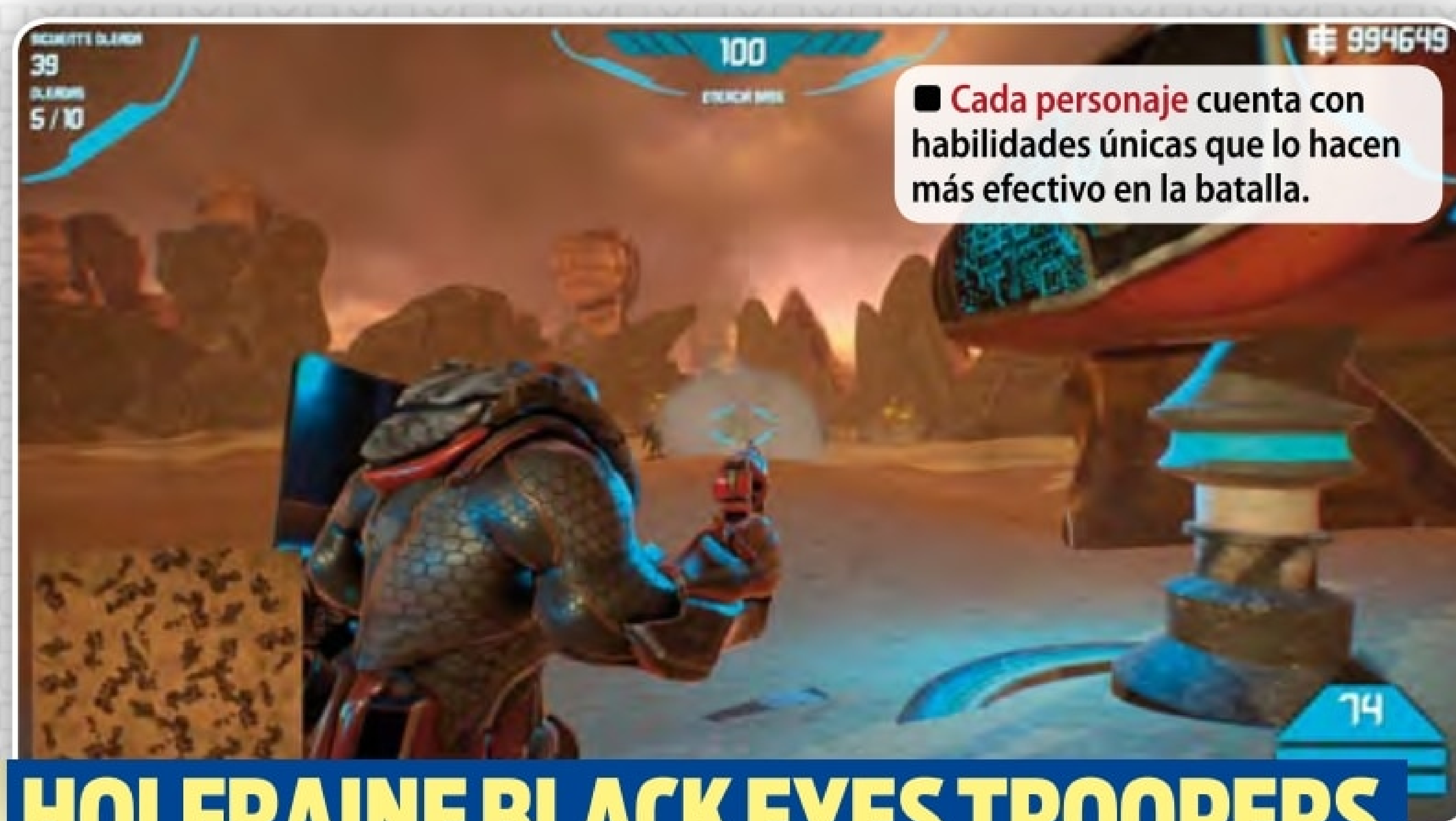

Se parece a *Diablo*, pero es un juego único al permitirnos crear nuestros propios niveles.

GREYFALL: THE ENDLESS DUNGEON

EL ESTUDIO.
THERION GAMES.
Al igual que Berlín By Ten, se trata de un estudio formado por 15 estudiantes del centro U-Tad.

EL JUEGO. Estamos ante una propuesta radicalmente diferente a las anteriores. *GreyFall: The Endless Dungeon* es un RPG de acción con perspectiva isométrica que guarda gran similitud con *Diablo*, pero que tiene un interesante giro de tuerca que lo hace muy especial. Y es que podremos construir las mazmorras mediante bloques que encajaremos para formar un nuevo nivel. Podremos hacerlos como queramos, siempre que la entrada y la salida estén conectadas. Eso sí, una vez creado el mundo, tocará jugar para matar enemigos y ganar puntos que nos permitan construir mejores niveles. Habrá personalización de personajes y un modo desafío con salas cada vez más complicadas.




Cada personaje cuenta con habilidades únicas que lo hacen más efectivo en la batalla.

HOLFRAINE BLACK EYES TROOPERS

EL ESTUDIO.
FLUXART STUDIOS.
Tres estudiantes del ESI Murcia están desarrollando un shooter en tercera persona que bebe de aquí y de allá para formar algo muy interesante.

EL JUEGO. Acción pura y dura nos espera en *Holfraine*. Seremos un B.E.T., un mercenario contratado por el Gobierno que tendrá que buscar recursos en planetas hostiles habitados por criaturas con muy malas pulgas. Junto a más amigos en modo online, nos enfundaremos el traje de diferentes mercenarios (cada uno con sus habilidades únicas) para defender zonas ante las hordas de enemigos. Podremos construir defensas para protegernos y tendremos que estar atentos a los eventos dinámicos que se sucederán durante la partida. Además del modo cooperativo, el estudio promete un modo competitivo por equipos, algo que está muy de moda.




Dos jugadores participan en este escape room virtual en el que el objetivo será... sobrevivir.

LISTEN TO MY VOICE

EL ESTUDIO. **PITCH AND YAW.**
De universidades va la cosa. Un grupo de estudiantes de la UCM se unieron para crear un juego de VR cooperativo.

EL JUEGO. ¿Habéis participado alguna vez en una experiencia escape room? Se trata de un juego en el que, mediante pistas que encontramos en el escenario, debemos hallar la salida. *Listen to my voice* es eso, pero llevado al mundo del videojuego. No sabemos cómo, pero hemos despertado en un sótano oscuro que no da muy buen rollo. No tendremos ni idea de cómo escapar y, además, estaremos de lleno metidos en la experiencia gracias a la realidad virtual. Eso sí, no hay que preocuparse, ya que otro jugador nos irá hablando a través de los auriculares (como si fuera una radio) dándonos pistas para avanzar. Tendremos que tener confianza ciega para no volvernos locos en ese lugar.




Una estética muy cuidada servirá como vehículo para exponer un conflicto real.

MASSIRA

EL ESTUDIO.
FROST MONKEY GAMES.
Frost Monkey Games es un estudio formado por cinco miembros que tienen las cosas claras: son apasionados de los videojuegos y quieren crear algo que ayude a cambiar la sociedad a mejor.

EL JUEGO. Con una estética "lowpoly y mecánicas de juegos de plataformas, el estudio quiere contar una historia muy profunda. Seremos una niña que, junto a su abuela, realizará un viaje desde Siria hasta Europa. La historia será fundamental en *Massira*, pero también la estética. Y es que todos los escenarios los veremos a través de los ojos de la pequeña, quien distorsiona la realidad debido a la dura situación que atraviesa. En ocasiones, tendremos que tomar decisiones que afectarán al desarrollo de la trama y recorreremos escenarios inspirados en el recorrido real de los refugiados.





Nuestro melbit tendrá que crecer sano y, para eso, tendrá que divertirse con sus amigos.

MELBITS

EL ESTUDIO. MELBOT STUDIOS.
Esta empresa valenciana formada por dos miembros apostará por mecánicas muy diferentes: la combinación entre el mundo virtual y objetos reales.

EL JUEGO. *Melbits* es un producto transmedia que está enfocado a niños menores de 10 años. El objetivo del juego es el de romper la brecha entre el mundo real y el digital y, para eso, el elemento principal será un juguete con forma de huevo que colocaremos encima de una tablet o smartphone. De este huevo nacerá un melbit, una adorable criatura del mundo virtual a la que tendremos que cuidar y hacer evolucionar. Así, el objetivo será acompañar a estas criaturas desde que nacen hasta que se convierten en adultas, algo que servirá para que los niños desarrollen la afectividad. Al final, se busca que los niños se responsabilicen del melbit y consigan sus logros vitales. Todo con una estética adorable.

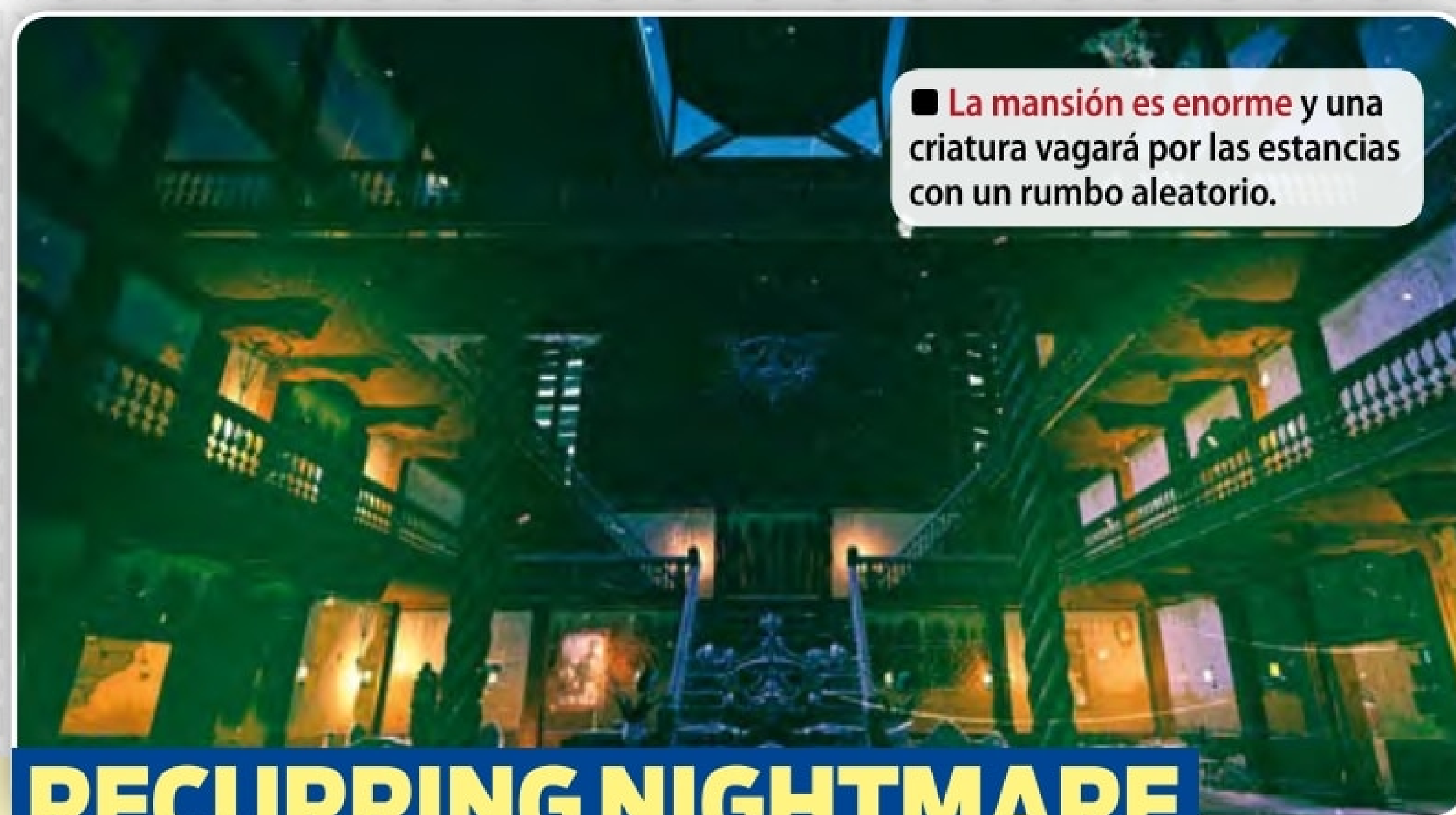


Los minijuegos para toda la familia serán la piedra angular de este juego de estilo "party".

PETOONS PARTY

EL ESTUDIO. PETOON STUDIO.
Este estudio independiente de Barcelona está centrada en la creación de videojuegos y juguetes que sirvan para que padres e hijos se diviertan juntos.

EL JUEGO. *Petoons Party* es otro juego con estética infantil, pero pensado para que jueguen padres e hijos. Ideado para ser jugado entre varios jugadores (de dos a cuatro en modo local), se nos pondrá en la piel de uno de los Petoons, personajes que viven tan felices en su isla. Estas criaturas con formas redondeadas quieren convertirse en miembros del Equipo de Exploradores y, para eso, tendrán que superar un montón de minijuegos encuadrados en el Gran Torneo de la isla. Habrá para todos los gustos, desde baile hasta deporte, pero también tratarán temas como la alimentación y el respeto a la naturaleza, algunos de los pilares del desarrollo infantil.

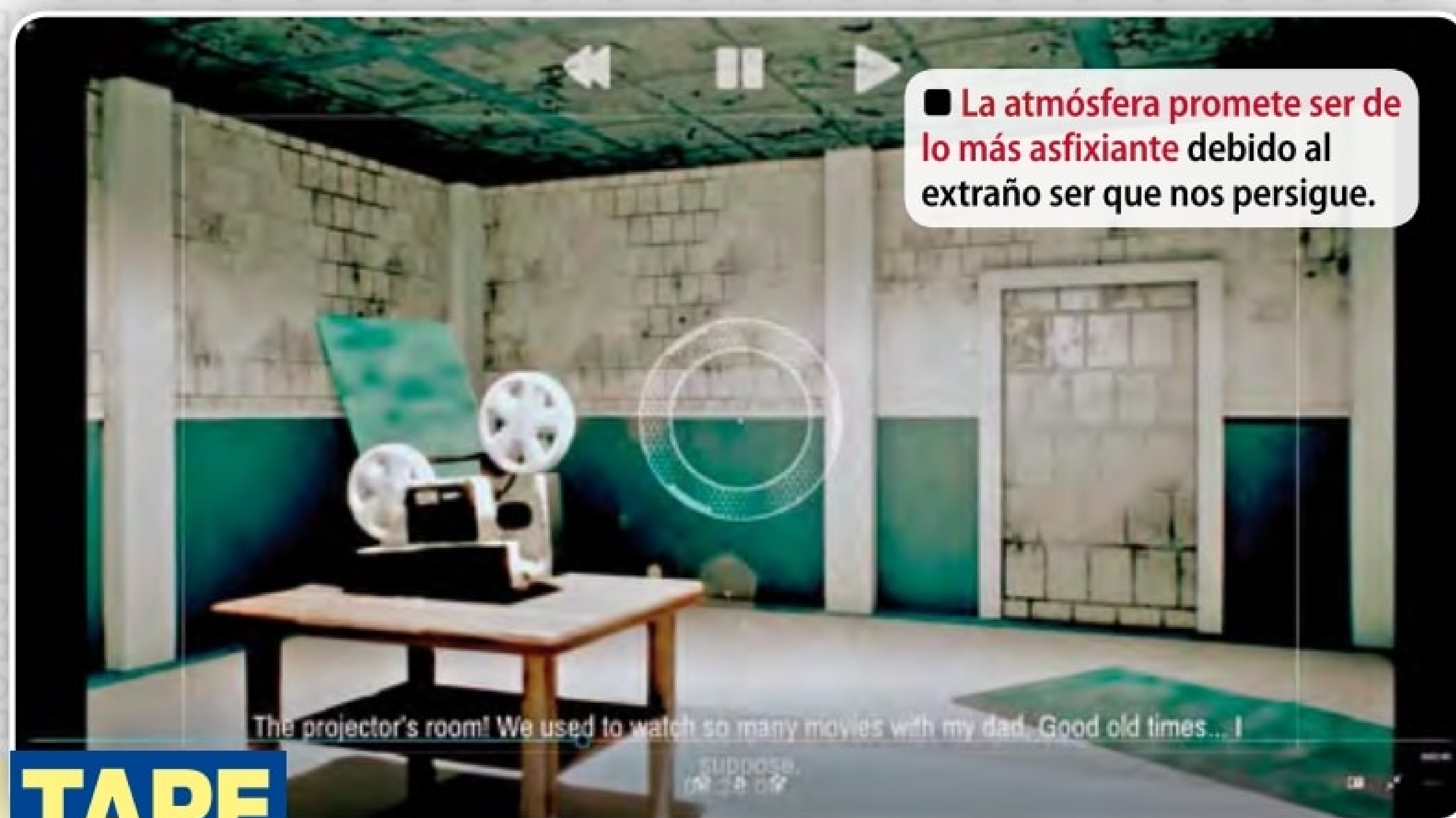


La mansión es enorme y una criatura vagará por las estancias con un rumbo aleatorio.

RECURRING NIGHTMARE

EL ESTUDIO. PRIMERFRAME.
Varios alumnos del centro PrimerFrame se han colado en la final de los Premios PlayStation con un original proyecto.

EL JUEGO. ¿Qué pasaría si pudiésemos cambiar la historia? Esa es la premisa de *Recurring Nightmare*, un juego en el que controlaremos al último miembro de una familia venida a menos (y cuyos componentes han ido muriendo en extrañas circunstancias) que vuelve a la derruida mansión familiar buscando respuestas y la forma de cambiar el presente a través de las decisiones de sus antepasados. Se trata de una aventura de terror en tercera persona en la que exploraremos los distintos rincones de la casa con un sistema de cámaras fijas. Eso sí, no estaremos solos en esta aventura con toques de H.P. Lovecraft, ya que habrá personajes malintencionados y un ser que buscará darnos caza.



La atmósfera promete ser de lo más asfixiante debido al extraño ser que nos persigue.

TAPE

EL ESTUDIO.
BLACK CHILL GOAT STUDIO.
Catorce estudiantes de la Universidad Complutense de Madrid quieren que rebobinemos en el presente para descubrir el pasado.

EL JUEGO. Inspirado en juegos de terror como *SOMA* o *Silent Hill*, *Tape* buscará hacernos pensar a la vez que nos cuenta una historia. Encarnaremos a Erin, una joven que busca descubrir qué le pasó a su padre. En primera persona, través de la visión de una vieja cámara de vídeo, tendremos que abrirnos paso por recuerdos dolorosos para encontrar la verdad. Se trata de un juego de puzles en el que tendremos que avanzar por habitaciones en las que habrá objetos que nos cortarán el paso. Para moverlos, tendremos que apuntar con la cámara y rebobinar hasta encontrar el momento exacto que nos permita continuar. Eso sí, no tendremos mucho tiempo, ya que nos perseguirá un ente oscuro.



LA TENDENCIA DE LOS JUEGOS COMO SERVICIOS A LARGO PLAZO

Juegos de largo reco

La industria está en permanente evolución y una de las últimas panaceas del sector son los llamados "juegos como servicios", títulos que ofrecen contenidos de forma constante meses después de su lanzamiento.

Érase una vez una industria del videojuego, en la que los desarrolladores creaban un nuevo juego, lo publicaban tras años de duro trabajo y se olvidaban, entre comillas, de aquel título para siempre. Aquellos tiempos, para bien o para mal, ya son historia. Hoy en día, y de forma cada vez más común, los juegos tienen un ciclo de vida mucho más prolongado. El cambio en la industria se lleva gestando muchos años, desde la irrupción de Internet en el modelo de negocio, la llegada de los DLC y los pases de temporada y culminando en una mezcla de todo eso y mucho más, que es lo que vemos actualmente el sector.

Los juegos como servicios se están convirtiendo en una de las fuentes de ingresos más importantes de las compañías. Desarrollar juegos es cada vez más caro, o al menos en los términos en los que las grandes editoras lo hacen, por lo que necesitan ganar más dinero con ellos para hacerlos rentables. Tradicionalmente, el modelo de largo plazo siempre ha estado ligado a los juegos competitivos online, pero su uso se está imponiendo cada día más en otras propuestas, como las aventuras para un jugador. Sí, esta nueva tendencia significa que, para disfrutar de todo lo que un juego nos puede llegar a ofrecer tenemos que rascarnos la billetera en multitud de ocasiones, lo que siempre echa para atrás. Incluso puede que las desarrolladoras cometan el error de pecar de avaricia y traten de sacarnos el dinero con micropagos injustos y otras prácticas indeseables. Sin embargo, esta nueva tendencia también tiene su lado positivo. Por un lado, nos asegura que, si un juego nos encanta, podremos disfrutarlo durante mucho más tiempo y, a veces, a un precio muy razonable para las horas de juego que nos ofrecerá. Por otro, y lo que es mejor, las compañías están obligadas a modificar constantemente su juego, lo que ha conseguido mejorar propuestas como *Destiny* o *Rainbow Six Siege*. Por eso, vamos a repasar las mejores aventuras de largo recorrido de PS4, juegos de todo tipo en los que embarcarnos durante meses.



NBA 2K18
PÁGINA 28



orrido


FINAL FANTASY XV
PÁGINA 26


ROCKET LEAGUE
PÁGINA 22


DESTINY 2
PÁGINA 29



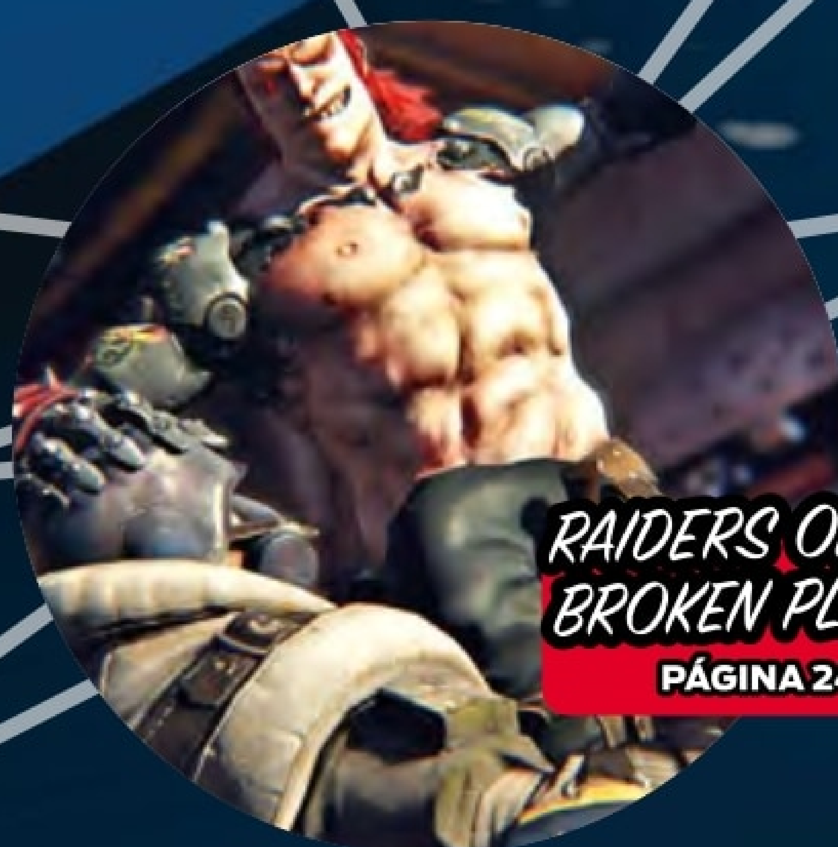
GRAN TURISMO SPORT
PÁGINA 20


FIFA 18
PÁGINA 28


GTA ONLINE
PÁGINA 29



STAR WARS BATTLEFRONT II
PÁGINA 27


RAIDERS OF THE BROKEN PLANET
PÁGINA 24


OVERWATCH
PÁGINA 23





PS4 | POLYPHONY DIGITAL | VELOCIDAD | OCTUBRE 2017

Gran Turismo Sport

El simulador de Yamauchi no ha cosechado el éxito inicial esperado, pero ya está realizando cambios que prometen devolverle la pole de la velocidad.

Tal y como comentábamos en nuestro análisis, *Gran Turismo Sport* no es un juego perfecto. La necesidad de estar conectados online para prácticamente todos los modos y opciones de juego, la escasez de circuitos o la total ausencia del clásico modo GT para un jugador lo alejaron del sobresaliente. Sin embargo, Polyphony Digital ha escuchado a los fans y nos ofrecerá todo eso y mucho más en las próximas actualizaciones gratuitas.

El parche 1.06, ya disponible, incluye bastantes cambios. Para empezar, ya podemos jugar offline al modo Campaña, a Paisajes y al Editor de Diseños, aunque para guardar nuestro progreso sí que tenemos que estar conectados. Además, se han incluido tres nuevos coches al garaje del juego: ISO Rivolta Zagato VGT, Audi R18 y el Shelby Cobra 427. Aunque quizás, lo mejor son los cambios que no son tan visibles, como mejoras en la simulación de físicas, la estabilidad de los coches de tracción trasera o la posibilidad de ver los puntos de deportividad que han perdido otros jugadores al verse envueltos en choques con nuestro coche durante las carreras online, por ejemplo. El sistema aún no es perfecto, pero viendo el ritmo de actualizaciones que está llevando a cabo el estudio no nos cabe la más mínima duda de que tanto la simulación como la competición online se refinarán más aún durante los próximos meses.

El plan de actualizaciones gratuitas incluye novedades increíblemente interesantes. Por un lado, sabemos que de aquí marzo llegarán 50 nuevos coches, 12 de ellos en diciembre, con bólidos tan apetecibles como el Ferrari F40 o el Corvette Stingray, por citar algunos. Lo más llamativo, sin embargo, es que en diciembre llegará GT League, el nuevo nombre de nuestro ansiado modo GT, que incluirá decenas y decenas de carreras para un jugador, con clásicos como la Copa Clubman o la Copa Sunday esperándonos, sin olvidar nuestras idolatradas carreras de resistencia. Y esto no es más que el principio de lo que nos espera en un juego que, seguro, tendrá contenidos durante años.



Con la actualización de diciembre hemos recibido 12 nuevos coches en nuestro garaje y el modo GT League.







■ *GT Sport* es un portento técnico que, además, no hace más que mejorar en lo jugable con cada nueva actualización.









Reglajes jugables

LA JUGABILIDAD DE *GT SPORT* ya era una de las mejores que hemos disfrutado desde el mismo día de su lanzamiento. Sin embargo, en estas semanas, el equipo de Yamauchi ya ha publicado unas cuantas actualizaciones que mejoran aspectos como el funcionamiento de los ABS, la estabilidad o las físicas de algunos modelos. Además, también se ha mejorado el sistema de puntuación de deportividad en las carreras online, uno de los pilares de la competición en Internet.



De aquí a marzo de 2018 recibiremos 50 nuevos coches, modo GT,... y Polyphony ha prometido nuevos circuitos.



■ El control de los coches de tracción trasera se ha mejorado mucho al salir de las curvas.

Ampliando la competición

ADEMÁS DE LOS TORNEOS DE FABRICANTES Y POR PAÍSES del modo Sport, que son la verdadera salsa de esta entrega, los nuevos contenidos llegan por doquier. Así, en diciembre ha llegado el modo GT League, el sucesor espiritual del modo GT, en el que tendremos que competir en decenas de carreras offline. A la cita no faltarán clásicos como la Copa Clubman o las competiciones de resistencia. Además, de aquí a marzo nos esperan 50 nuevos coches, 15 de ellos ya publicados, y hasta nuevos fondos para el modo Paisajes.









Rocket League es uno de los eSports más seguidos y tiene una comunidad de jugadores gigante.



PS4 PSYONIX DEPORTIVO JULIO 2015

Rocket League

¿Un grupo de coches jugando al fútbol con sombreros de Papá Noel? Sí, así es el deporte virtual que ha cautivado a millones.

La historia de uno de los mayores éxitos indie de los últimos años es un ejemplo de tenacidad. Lo que empezó como un mod de *Unreal Tournament* se convirtió en *Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle Cars*, un título que llegó a PS3 en 2008 y que, pese a contar con un núcleo jugable similar al de *Rocket League*, no fue precisamente un éxito. Sus creadores, los californianos de Psyonix, sin embargo, confiaron en su propuesta y decidieron pulirla, mejorarla y centrarla en el apartado online, creando el fenómeno que hoy conocemos. Desde su aparición en 2015, el juego ha ido creciendo y evolucionando con todo tipo de contenidos, como nuevos vehículos, el modo Coliseo, el hockey o montones de eventos para celebrar la Navidad y otras festividades temporales. Sus partidas imprevisibles, la aparición constante de nuevos modos de juego y su excelente motor de físicas lo han convertido en uno de los juegos más seguidos en plataformas de streaming y le han granjeado una comunidad con más de 25 millones de jugadores, la envidia de los estudios AAA.





El lanzamiento constante de nuevos contenidos ha mantenido el interés de su comunidad muy vivo.









Una prórroga eterna

LOS NUEVOS CONTENIDOS DE *ROCKET LEAGUE* han ido apareciendo a lo largo de los años con una frecuencia más que notable. Hemos visto prácticamente de todo, desde "mutators" que modifican el tamaño de la pelota o la gravedad hasta DLC con montones de nuevos coches y todo tipo de personalizaciones estéticas para nuestros bólidos. Por supuesto, las grandes estrellas han sido los nuevos modos de juego, como el hockey, el baloncesto o el Dropshot, en el que podemos hacer desaparecer el suelo del campo de nuestros rivales para hacerles caer al vacío.






Todos los DLC son gratuitos, así la comunidad no se divide por contenidos disponibles.



Las ítems estéticos son los únicos objetos en las cajas de botín. No hay elementos jugables que desequilibren las partidas.



PS4 | ACTIVISION BLIZZARD | SHOOTER | MAYO 2016

Overwatch

Uno de los grandes fenómenos de masas de los últimos años es este shooter que ha apostado por los juegos como servicio como casi ningún otro.

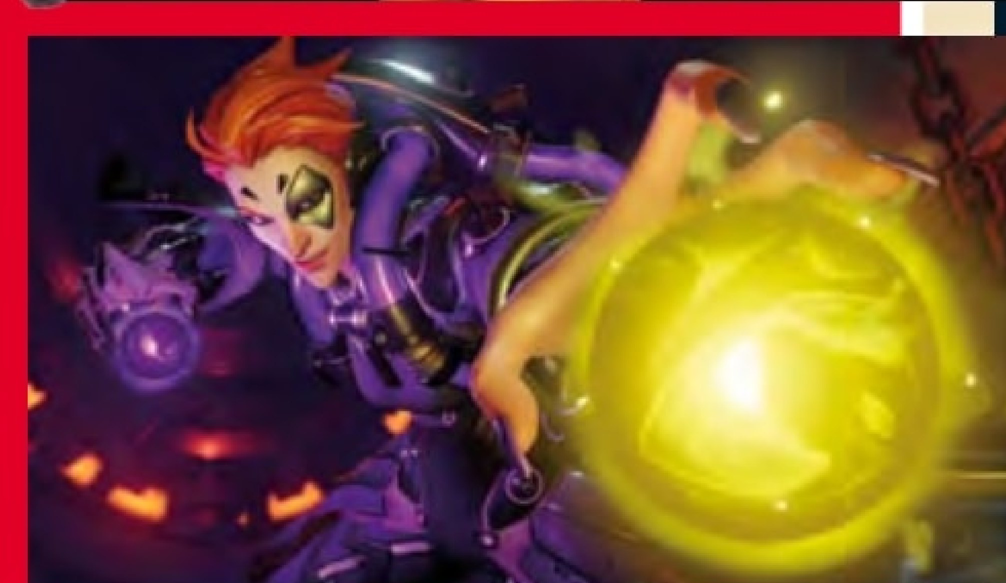
Activision Blizzard ha dado en el clavo con *Overwatch*. Ya en sus inicios la propuesta apuntaba maneras, con unos cortos animados que dotaban de vida a los personajes, una beta seguida por millones de jugadores y la experiencia acumulada con otros éxitos de la casa como *Diablo*, *HeartStone* o *Starcraft*. Sin embargo, lo que de verdad ha conseguido que *Overwatch* se haya convertido en un fenómenos imparable ha sido la apuesta del estudio por ofrecer contenidos gratuitos de forma continuada y un sistema de micropagos estéticos que la comunidad ha entendido que no interfiere en la competición ni genera desventajas entre jugadores. Desde su lanzamiento hemos vivido eventos para todos los gustos, desde Halloween o la Navidad hasta los Juegos de Verano. Pero, sin duda, lo que ha mantenido a la comunidad en vilo ha sido la aparición incesante de nuevas skins para nuestros héroes favoritos, la llegada de nuevos mapas y modos de juego, como el reciente Junkertown o los modos Deatmatch y Team Deathmatch y, sobre todo, la irrupción de nuevos héroes en el plantel original, como Ana, Orisa, Sombra, Doomfist y Moira. El horizonte de nuevos contenidos, además, parece muy prometedor teniendo en cuenta que el juego sigue siendo una fuente de ingresos brutal para la compañía y que el número de jugadores y de torneos de eSports no tiene pinta de que vaya a decrecer en los próximos meses. Y como prueba, la gran acogida de la última Blizzcon.



Un elenco muy diferente

LA DIFERENCIA ENTRE HÉROES es una de las grandes virtudes de *Overwatch*. Blizzard seguro que podría lanzar muchos más, pero entonces jugar con cada uno de ellos no sería una experiencia única. Aunque los héroes se dividen en las clases de Apoyo, Ataque, Defensa y Tanques, cuentan con habilidades que los hacen completamente diferentes. Lo mismo se podría decir de los nuevos mapas, con un diseño de niveles casi perfecto.









Raiders of the Broken Planet está dividido en cuatro campañas. Ya han salido dos de ellas.



Este shooter asimétrico nos permite encarnar a los buenos de la peli o al antagonista que se enfrenta a ellos.

PS4 | MERCURY STEAM | ACCIÓN | SEPTIEMBRE 2017



Raiders of Broken Planet

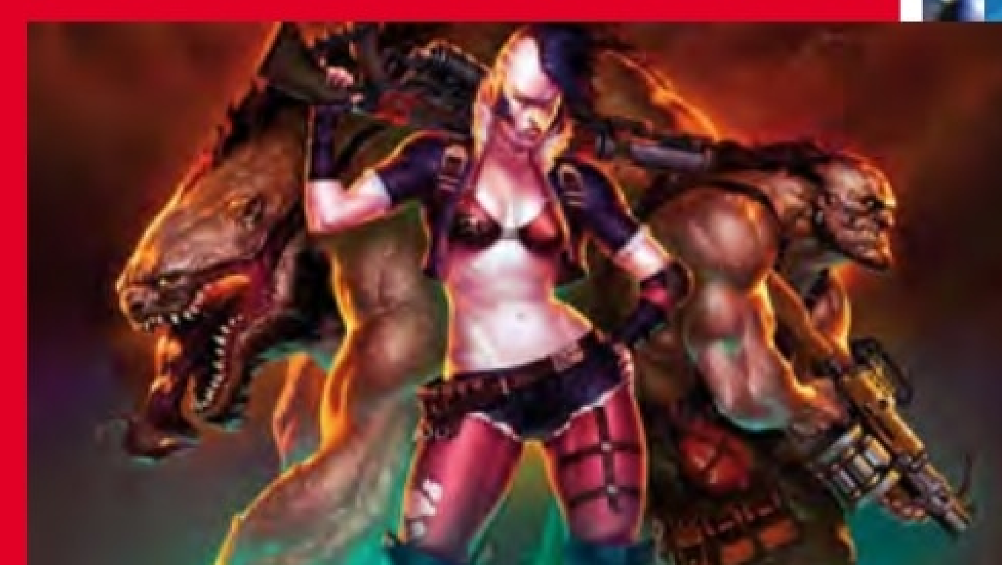
Lo último de los españoles de Mercury Steam es un original juego de acción online asimétrica que apuesta por los contenidos episódicos.

Lo nuevo de Mercury Steam es realmente original. Se trata de un juego de acción en el que podemos jugar en solitario, con amigos de forma cooperativa o lanzarnos al competitivo si encarnamos al antagonista de la partida, que debe acabar con el resto de jugadores humanos (también hay bots). El juego, que tiene un prólogo gratuito que todos pueden descargar para probarlo, contará con cuatro campañas. Ya han salido dos de ellas, *Alien Myths* y *Wardog Fury*, que añaden ocho nuevas misiones y aumentan el plantel de "raiders" (héroes con armas y habilidades únicas) hasta los 9. El shooter, además, está en constante evolución, con retoques jugables y en la economía de juego, que ahora nos permite alquilar nuevas misiones con oro para probarlas antes de comprarlas. Por si fuera poco, la segunda campaña está gratis para los usuarios españoles de PS Plus este mes.









Temporada de campañas

EL FORMATO EPISÓDICO ha sido el elegido por Mercury Steam para dar vida a esta original propuesta. La aventura está dividida en 4 campañas más el prólogo. Ya se han publicado dos: *Alien Myths* y *Wardog Fury*, con 9 personajes: Harec y Shae son francotiradores, Hans y Alicia de clase asalto, Ginebra es una cazadora, Konstantin una unidad pesada, Lycus un escopetero, Mikah crea hologramas para confundir a sus rivales y el Dr. Kuzmann puede lanzar rayos. Además, faltan dos campañas, que se publicarán en 2018: Hades Betrayal y Council Apocalypse.





El "endgame" de *AC Origins* está repleto de nuevas actividades, y más que llegarán en los próximos meses.

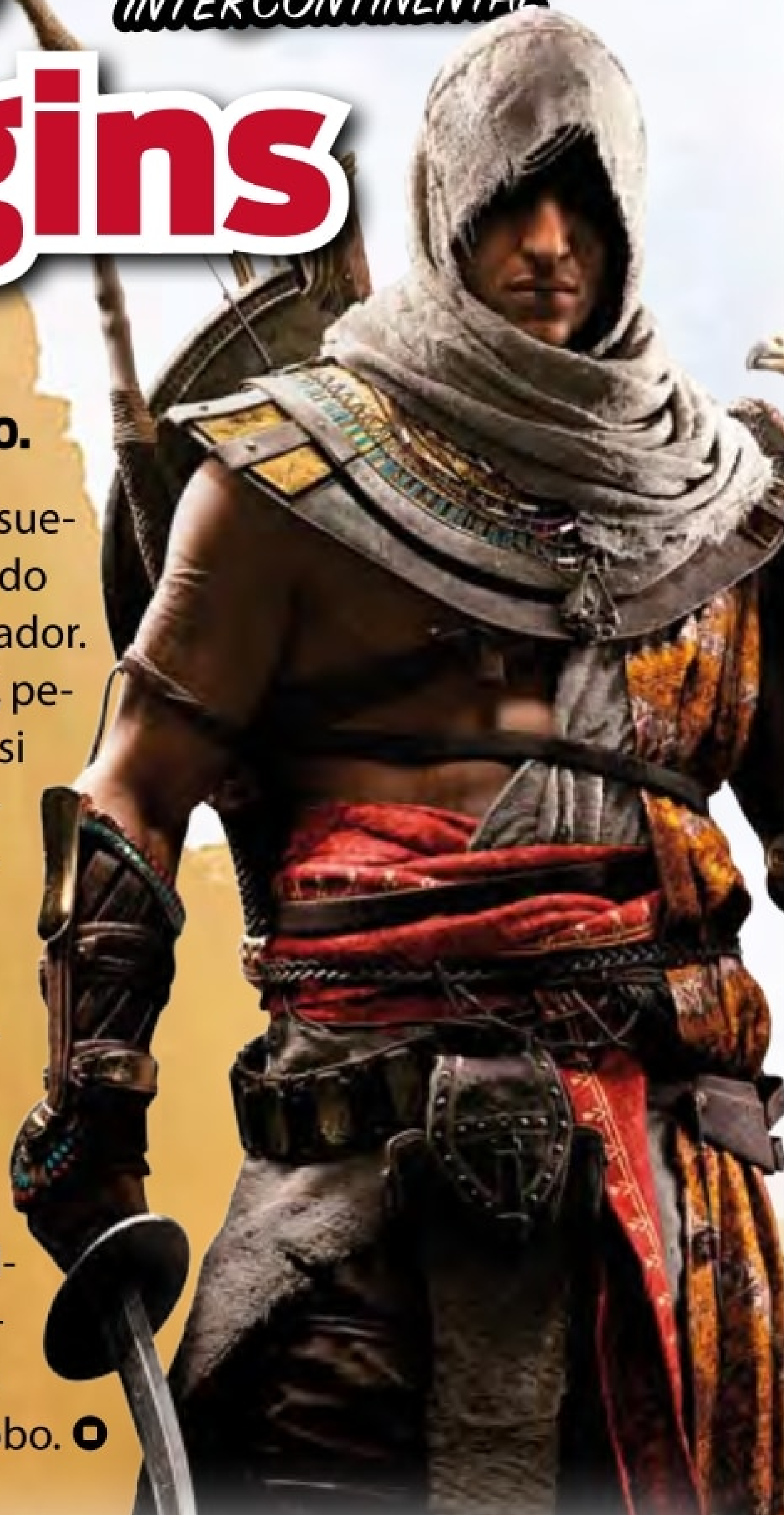
PS4 UBISOFT AVENTURA OCTUBRE 2017



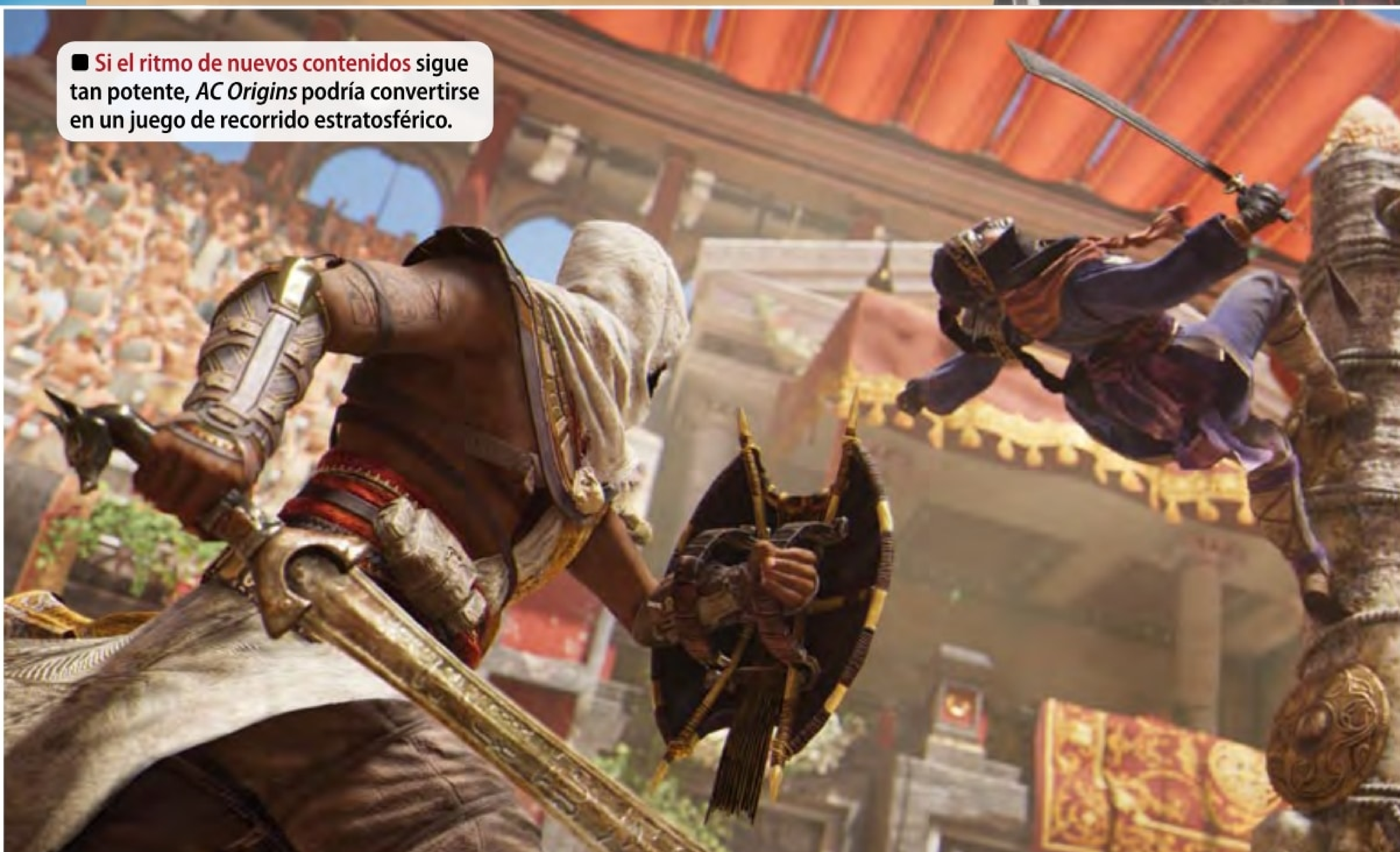
Assassin's Creed: Origins

Las aventuras de Bayek en el Antiguo Egipto se prolongarán durante meses tras acabarte el juego.

Normalmente, los juegos considerados como servicios suelen ser juegos online, pero últimamente estamos viendo casos similares en el mundo de los juegos para un jugador. Así, *Assassin's Creed Origins* es un juego gigantesco de por sí, pero Ubisoft ha decidido lanzar nuevos contenidos de forma casi constante. Todos contábamos con el típico pase de temporada de pago formado por, como poco, un par de DLC que añadiesen horas de juego. Y así es, pero lo más sorprendente ha sido ver que Ubisoft ha lanzado contenidos gratuitos, como packs con nuevas armas y armaduras para Bayek y su montura. En el horizonte, cercano y algo más lejano, nos esperan sorpresas de todo tipo, como el Discovery Tour que nos permitirá pasear por Egipto y recibir clases que nos contarán la historia real de aquella civilización, un nuevo modo de dificultad, la posibilidad de escalar el nivel de los enemigos más débiles para que se ajuste al nuestro, un nuevo modo Horda, en el que abatir a oleadas de enemigos y hasta un caballo chocobo.







Si el ritmo de nuevos contenidos sigue tan potente, *AC Origins* podría convertirse en un juego de recorrido estratosférico.









Desierto lleno de contenidos

EL OASIS DE CONTENIDOS que nos espera en *AC Origins* es bestial. Además de los dos DLC: *The Hidden Ones*, en el que visitaremos una nueva zona dominada por los romanos, y *The Curse of the Pharaohs*, en el que nos enfrentaremos a todo tipo de momias y criaturas mitológicas, disfrutaremos de nuevos combates contra dioses, como Sejmet e incluso habrá tiempo para temas educativos, como el Discovery Tour que llegará en enero.







PS4 SQUARE ENIX ROL NOVIEMBRE 2016

Final Fantasy XV

Las andanzas del príncipe Noctis nos cautivaron en su día, pero es que su evolución con nuevos contenidos ya es digna de reyes.

La última entrega de la saga *Final Fantasy* llegó con muchísimos cambios, como un mundo abierto y combates en tiempo real, aunque quizás su concepto de juego como servicio haya sido más determinante que todo eso. Desde su lanzamiento, hemos visto de todo, desde cambios que han afectado a la propia trama, con la inclusión de nuevas secuencias cinemáticas, hasta nuevos modos de juego que no estaban incluidos de primeras, como la partida+, un clásico de los JRPG. La idea inicial de Square Enix pasaba por lanzar el juego con varios episodios descargables, que protagonizarían cada uno de los compañeros de Noctis: Prompto, Gladiolus e Ignis junto al modo multijugador Comrades. Sin embargo, hemos visto mucho más que eso, como el carnaval moguchocobo, la inclusión de misiones temporales, el aumento de nivel de 99 a 120, canciones de sagas como *NieR*, nuevas misiones de batida, un útil bestiario, el Festival de los Asesinos en colaboración con la saga *Assasin's Creed*, armas, atuendos, apariencias para el Regalia, etc... Lo más increíble, sin embargo, es que Square Enix ha decidido alargar su apoyo a *FF XV* durante todo el 2018, año durante el que aparecerán tres nuevos DLC.





Final Fantasy XV sigue evolucionando. En breve podremos controlar a Ignis, Prompto y Gladiolus en el juego principal.







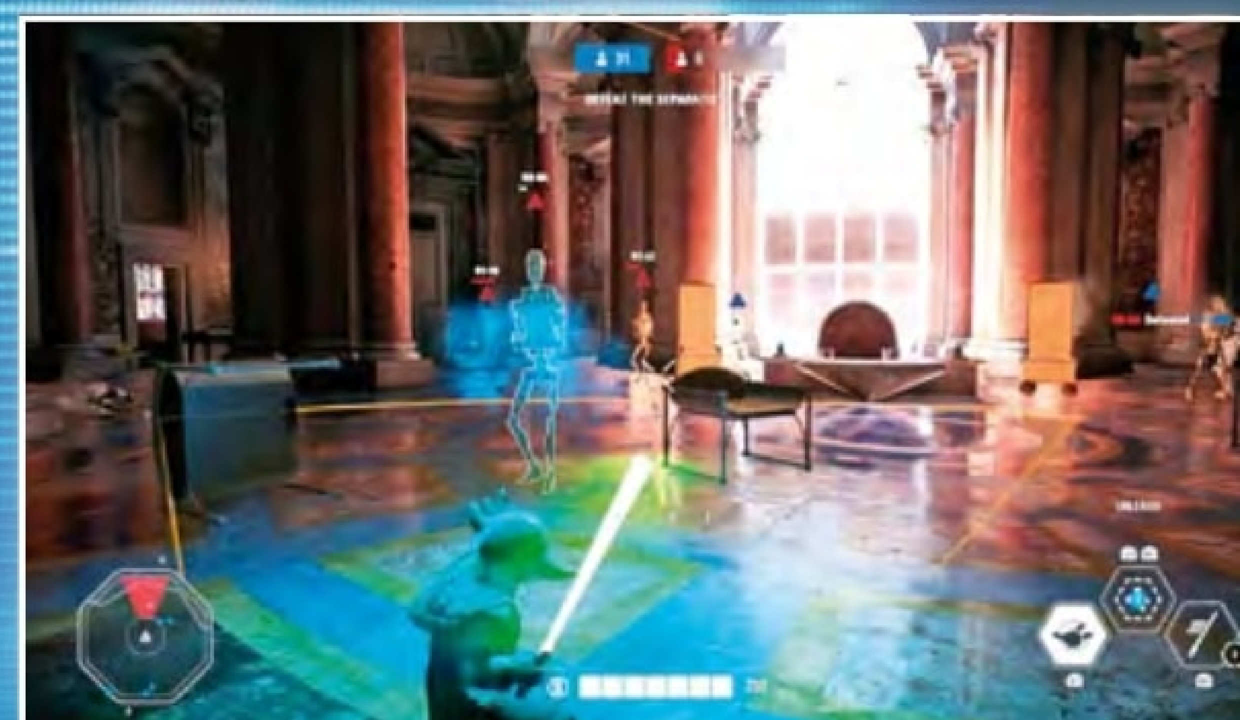




Fantasía en evolución

LA DECIMOQUINTA ENTREGA de la saga será recordada por lo longeva que está siendo y por la cantidad de nuevos contenidos que nos ha ofrecido. Hemos tenido carnavales con moguris y chocobos, un modo multijugador que en breve recibirá nuevas misiones, tres episodios descargables para cada uno de los colegas de Noctis y, también en breve, se añadirá la opción de jugar la aventura principal controlando a Ignis, Prompto y Gladiolus. Además, nos esperan tres nuevos episodios en 2018. Se ha confirmado que uno se centrará en Ardyn, uno de los antagonistas y otro, quizás en Lunafreya.



Entre los contenidos gratuitos que llegarán este mes destacan nuevos personajes, mapas, naves y hasta un capítulo para la campaña.

PS4 | ELECTRONIC ARTS | SHOOTER | NOVIEMBRE 2017

JUEGO DE RECORRIDO INTERCONTINENTAL

Star Wars Battlefront II

Uno de los lanzamientos más polémicos de los últimos años no ha dejado de cambiar desde su lanzamiento el pasado mes de noviembre. Las críticas han sido tan fuertes y numerosas que Electronic Arts se ha visto obligada a realizar distintos cambios en el sistema de progresión y recompensas del juego. Así, primero rebajaron el precio para desbloquear a algunos personajes, pero la medida estuvo muy lejos de contentar a los jugadores. Finalmente, y tras la intervención de la propia Disney según cuentan los rumores, los micropagos han quedado suspendidos hasta nueva orden. En la última actualización, además, se han aumentado las piezas que recibimos con las cajas de botín diarias y los créditos que recibimos al completar las distintas partidas, especialmente si hemos estado entre los mejores de nuestro equipo. El hecho de que se incluyan elementos jugables y no sólo estéticos en las cajas de botín ha sido el verdadero detonante de las críticas y, de momento, no parece que eso vaya a cambiar porque, como ha comentado la propia desarrolladora, los cambios estéticos entrarían en conflicto con el canon de la saga. La verdad es que es una pena, porque el juego es bueno y el plan de nuevos contenidos gratuitos en los próximos meses es bestial.

Una galaxia de contenidos

EL PRIMER MES DE CONTENIDOS GRATUITOS de *SW Battlefront II* no podría ser más prometedor. Ya se ha estrenado el desafío en el que escogemos bando (lado oscuro o luminoso), luego llegarán nuevos personajes, como Finn y Phasma, un nuevo mapa de Asalto Galáctico en Crait, otro para Asalto de Cazas Estelares en D'Qar, una nueva nave y una enorme cantidad de desafíos diarios y semanales cargados de jugosas recompensas.







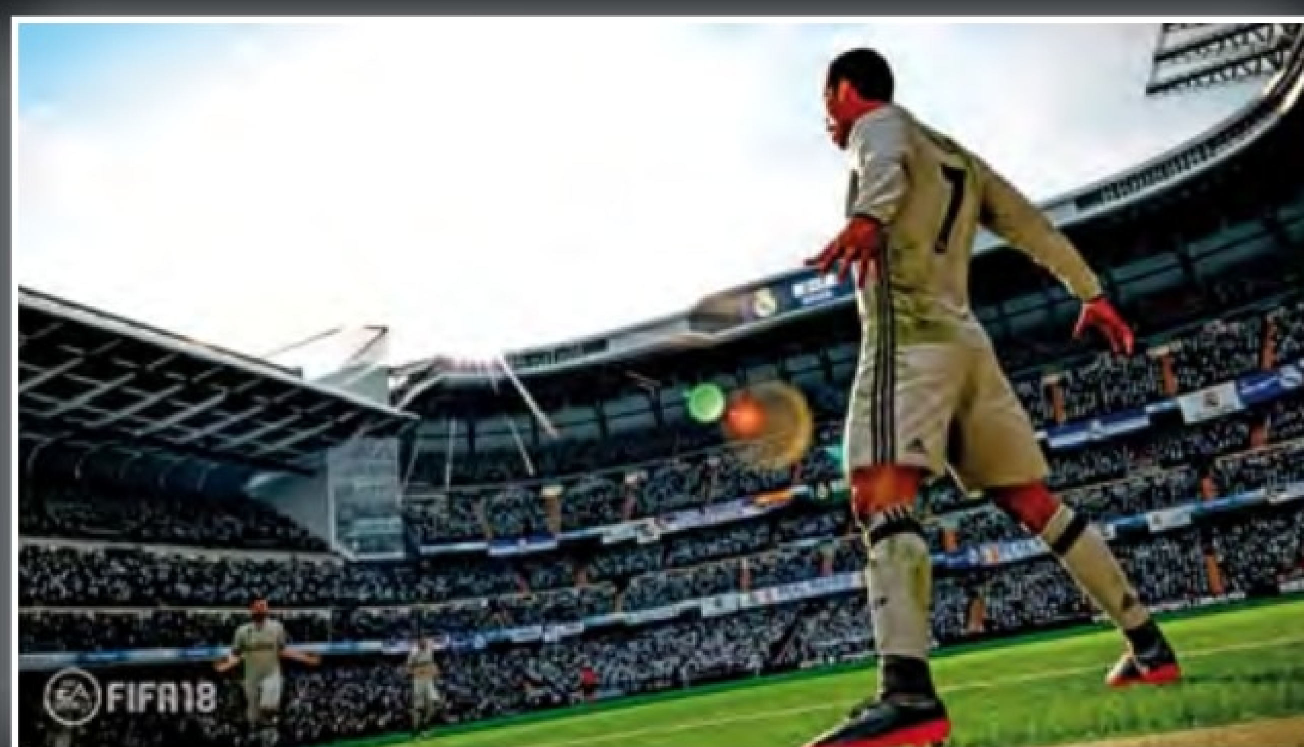
La saga *FIFA* no sólo ofrece una ingente cantidad de modos de juego cada año, también recibe actualizaciones constantes.

PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO | SEPTIEMBRE 2017



FIFA 18









La saga futbolera de Electronic Arts lleva muchos años entre las más vendidas del sector. Sí, es gracias a su jugabilidad, pero también tienen buena culpa las constantes actualizaciones, que mejoran tanto determinados aspectos estéticos como, sobre todo, jugables. Así, en las últimas semanas se ha mejorado el comportamiento de los porteros y se ha ajustado la dificultad de determinados modos. Además, también han llegado nuevos futbolistas al modo Ultimate Team (el de los cromos) y se mantiene una actualización constante de las plantillas. Aunque no es oficial, todo parece apuntar a que tendremos un DLC con el Mundial de Rusia para alargar la vida del juego durante el verano.





PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO | SEPTIEMBRE 2017



NBA 2K18



El simulador baloncestístico de 2K es otro de esos juegos que nos puede durar todo el año. La oferta de modos de juego es casi inigualable y las constantes actualizaciones siempre ofrecen mejoras en todos los tipos de partida y en cuestiones jugables, que es lo que más nos concierne, además de "chorradas" como arreglar la lengua loca de Michael Jordan, por ejemplo. También se ha ajustado el tema de los micropagos y el sistema de progresión, aunque sigue sin ser perfecto, desde luego. Sin embargo, el modo que más evoluciona con el paso de los meses es My Team. Sí, también es el de los cromos. Cada semana recibimos nuevos jugadores, mientras que otros se actualizan con versiones esmeralda de años en los que se salieron, por ejemplo. También nos esperan nuevos elementos estéticos para el modo Mi Jugador o nuevos jugadores en los equipos de leyenda, como Carlos Boozer, Gerald Wallace o Al Harrington.

PS4 BUNGIE SHOOTER SEPTIEMBRE 2017

Destiny 2

JUEGO DE RECORRIDO INTERCONTINENTAL







Uno de los juegos con más recorrido de PS4 ha sido, sin duda, *Destiny*, que nos ha mantenido pegados al mando durante tres años y que ha sabido evolucionar en lo jugable hasta hacer que la última versión del juego fuese casi irreconocible, sobre todo en cuanto a progresión, frente a la original. Lo mismo parece que va a suceder con *Destiny 2*. De hecho, se acaba de estrenar el primer DLC para esta secuela, *La Maldición de Osiris*, que incluye un nuevo planeta, Mercurio, dos nuevos asaltos, mapas para el Crisol, nuevas armas y armaduras y, por supuesto, una nueva campaña. Aunque de momento parece un DLC algo escaso, se ve que la cosa se pondrá más interesante una vez hayamos terminado la nueva historia, lo que abrirá nuevas actividades "endgame". Eso sí, casi todo lo que se añade en *Destiny 2* nos obliga a pasar por caja.





Destiny 2 acaba de recibir su primera expansión, *La Maldición de Osiris*, que añade de todo.









GTA Online lleva 4 años lanzando nuevos contenidos que lo han colocado en lo más alto de las lista de ventas durante meses.

PS4 ROCKSTAR AVENTURA SEPTIEMBRE 2013

GTA Online

JUEGO DE RECORRIDO ESTRATOSFÉRICO

Si hay un juego de largo recorrido que destaca sobre el resto de los mortales es, sin duda, la vertiente online de *GTA V*, *GTA Online*. Desde su llegada, hace ya 4 años, el juego ha crecido de forma exponencial gracias a las actualizaciones gratuitas que han mantenido a la comunidad de jugadores enganchada. Desde su lanzamiento hemos podido disfrutar de expansiones gigantescas como la de *Golpes*, que ofrecía los atracos, *Importaciones y Exportaciones*, que nos metió de lleno en el robo de vehículos de lujo, *Moteros*, que nos permitía formar nuestro propio club de amantes de las dos ruedas o *Tráfico de armas*, que consiste en comprar un búnker desde el que dedicarnos a la "compra"-venta de armas. Y el chorreo de contenidos es contante y se acaban de estrenar las Transform Races, carreras en las que pasamos de conducir aviones a coches o lanchas. De hecho, no hay un juego con un recorrido más estratosférico.



12 Campanadas para celebrar el nuevo año

La cosecha de juegazos de 2017 ha sido brutal, pero no despidamos con pena este gran año, porque 2018 también pinta de lujo. De momento, podemos empezarlo hincándole el diente a estas doce apetecible "uvas".

STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION

16 de enero

PS4 | CAPCOM | LUCHA

El año que termina ha sido bastante prolífico en lo que juegos de lucha se refiere. Y 2018 va a continuar esta tendencia con *Street Fighter V: Arcade Edition*. Esta nueva versión incluye todos los contenidos del original, a lo que hay que sumar contenidos que han ido apareciendo después de su lanzamiento como los Modos Arcade y Extra, nuevos movimientos V-Trigger, una Galería, una interfaz rediseñada... Eso sí, no os decimos que *SFV: Arcade Edition* va a ser la edición "definitiva" de *SFV* porque Capcom tiene planeado lanzar nuevos contenidos en 2018...





The Inpatient ofrecerá una inquietante experiencia exclusiva de PS VR que tendrá lugar 60 años antes de lo acaecido en *Until Dawn*.

THE INPATIENT

24 de enero

PS4 | SONY | AVENTURA DE TERROR

Poco a poco Supermassive Games se está convirtiendo en un estudio importante para Sony. Los de Guilford, tras saber reconducir a buen puerto el "survival horror" *Until Dawn* y brindarnos una terrorífica experiencia sobre raíles para PS VR en *Rush of Blood* van a seguir explorando ambas sendas en *The Inpatient*. Se trata de una espeluznante experiencia exclusiva de PS VR que nos colocará en la piel de un interno en un misterioso sanatorio. Tomando decisiones que cambiarán el curso de la trama, y con un innovador control de voz, *The Inpatient* se desarrolla 60 años antes de los terribles sucesos acaecidos en *Until Dawn*. Tenemos muchas ganas de conocer la conexión argumental entre ambos.

DRAGON BALL FIGHTERZ

26 de enero

PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA

Y hablando de juegos de lucha, a comienzos de 2018 también aparecerá el exponente del género más esperado por la parroquia desde los tiempos de *SFIV*. Se trata de *Dragon Ball FighterZ*, que tiene todas las papeletas para ser el mejor juego de lucha jamás creado sobre la inmortal obra de Akira Toriyama. ¿Que por qué decimos esto? Pues porque el desarrollo corre a cargo de Arc System Works, unos auténticos maestros en el género (son los autores de las sagas *Guilty Gear* y *BlazBlue*). Así pues, por fin tendremos un juego de lucha profundo, con un apartado gráfico mucho más espectacular que el anime y con una historia de fondo y un elenco de luchadores que entusiasmará a los fanáticos de la saga.







DBFZ ofrecerá combates 3 vs. 3 con una barra de especiales de varios niveles.

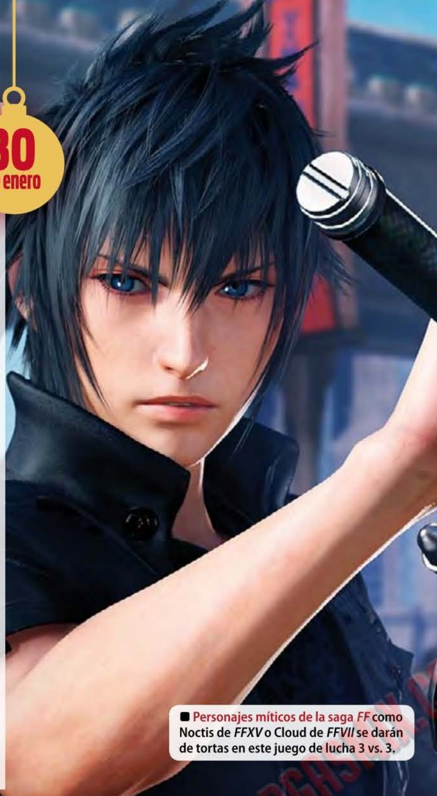


DISSIDIA FINAL FANTASY NT

30 de enero

PS4 SQUARE ENIX LUCHA

Para terminar de convencernos de que enero de 2018 es el mejor mes de la lucha desde hace mucho tiempo, llega también *Dissidia Final Fantasy NT*. Se trata de una adaptación de la recreativa que salió en 2015 en Japón, protagonizada por algunos de los personajes más emblemáticos de toda la historia de la saga rolera de Square Enix. La lista incluye clásicos como Firion de *FFII*, incorporaciones recientes como Noctis de *FFXV* y personajes de sobra conocidos por todos como Cloud (*FFVII*), Squall (*FFVIII*) o Lightning (*FFXIII*). Los combates serán 3 vs 3, con interesantes opciones como invocaciones (Shiva, Ifrit, Bahamut...) y un enfoque muy original y nunca visto en un juego de lucha. El mes que viene os lo contaremos todo sobre él.







Su enfoque será muy original: personajes de distintas clases, el grupo comparte barra de vida...



Personajes míticos de la saga *FF* como Noctis de *FFXV* o Cloud de *FFVII* se darán de tortas en este juego de lucha 3 vs. 3.

MONSTER HUNTER WORLD

PS4 CAPCOM ACCIÓN

Esta saga de culto volverá por la puerta grande a nuestras consolas con su entrega más ambiciosa: un mundo abierto (dividido en zonas aunque sin tiempos de carga y con ciclos de día/noche) para explorarlo solos o en compañía de otros tres jugadores formando equipo para derrotar a enormes monstruos de todo tipo y condición. El combate estará en línea de la saga, con 14 clases de armas, trajes que nos permitirán activar distintas habilidades y un gancho multiusos. Por supuesto, podremos mejorar armas y equipo. Y todo bajo un apartado técnico espectacular, haciendo buen uso del motor MT Framework.

26 de enero



2 de febrero



UFC 3

PS4 EA SPORTS DEPORTIVO

La cara más conocida de esta disciplina, Conor McGregor, será la imagen de portada de *UFC 3*, la nueva entrega de este simulador de EA Sports que nos mete de lleno en el octógono para sumergirnos en brutales combates entre luchadores reales de artes marciales mixtas en los que (casi) todo vale. Entre sus novedades podéis apuntar un modo Carrera al estilo de los que lucen *FIFA 18* o *NBA 2K18* (que ya se ha convertido en un imprescindible) en los que además de ganar combates habrá que acertar en nuestras decisiones.

SHADOW OF THE COLOSSUS

7 de febrero

PS4 SONY AVENTURA

Bluepoint Games es un estudio experto en poner al día clásicos del pasado. Y su último encargo es de aúpa: ni más ni menos que llevar a PS4 *Shadow of the Colossus*, la inmortal obra de Fumito Ueda. Lo más importante (y que ya hemos podido comprobar) es que las épicas batallas contra los colosos se suceden a 60 fps constantes (al menos en PS4 Pro, que es donde hemos podido probarlo). También se han introducido un nivel de detalle superior, tanto en los 16 colosos como en el mágico mundo en el que habitan. Desde luego, es una aventura que merece la pena recordar (o descubrir).



DYNASTY WARRIORS 9

13 de febrero

PS4 | KOEI TECMO | ACCIÓN

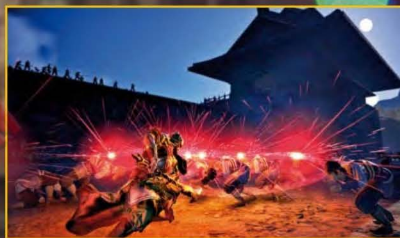
Desde su estreno en 1997 en la primera PlayStation hasta hoy, hemos visto cómo esta longeva saga ha ido creciendo, desde inventar prácticamente un género hasta saber evolucionarlo e incluso importarlo a otras temáticas ajenas al Romance de los Tres Reinos. Pero esta novena entrega canónica va a ser la más ambiciosa de su historia, abrazando por fin un mundo abierto. Además, por primera vez en la saga, nos permitirá interactuar con elementos del entorno, como escalar montañas o edificios, usar un gancho para trepar por las murallas, etc. Aunque el componente estratégico estará muy presente, las multitudinarias batallas seguirán siendo la "salsa" de *DW9*, que además contará con un renovado sistema de combate. Muy pronto lo cataremos.







Cada personaje tendrá su trama. Compaginaremos batallas con decisiones estratégicas.









Este "remake" del RPG de SNES conservará la opción de jugarlo con otros dos amigos.

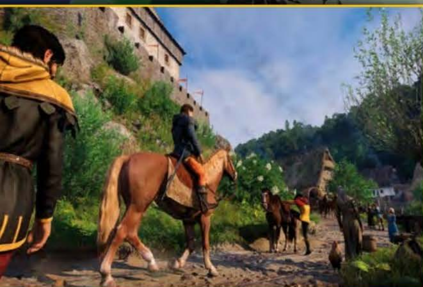


SECRET OF MANA

15 de febrero

PS4 | SQUARE ENIX | ROL

Lanzado en Super Nintendo en 1994, *Secret of Mana* está considerado como uno de los mejores juegos de rol de los 16 bits. Pues que se preparen los nostálgicos de aquella época porque en febrero llega a PS4 su "remake", en el que volvemos a encarnar a Randi, Popoi y Primm para obtener el poder del maná y devolver la paz al mundo. Esta puesta al día respetará la esencia del original, manteniendo sus elementos más representativos como su perspectiva aérea o sus combates en tiempo real. Y, cómo no, también conservará la opción de jugarlo en cooperativo con otros dos amigos (sólo en local). También se han añadido escenas de vídeo y voces (en japonés). Y la BSO de Hiroki Kikuta también ha sido retocada. ¡Pero lo mejor es que saldrá en formato físico!



La región de Bohemia de 1403 será el escenario, en el que conoceremos a personajes históricos como el Rey Wenceslao IV.

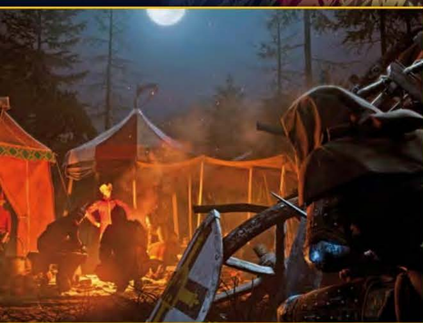


Los combates serán muy realistas, gracias a un sistema que nos permitirá golpear y bloquear ataques en 5 direcciones distintas.



La toma de decisiones y la libertad serán dos de sus pilares. Podremos afrontar las misiones con violencia, sigilo, diplomacia...





KINGDOM COME: DELIVERANCE

13 de febrero

PS4 | ROL | WARHORSE STUDIOS

La Edad Media no era tan fantástica como la pintan, no había magia que nos salvara de la muerte y los dragones sólo aparecían pintados en los escudos.

Warhorse Studios, el estudio checo formado por ex-miembros de 2K Czech, está preparando uno de los juegos de rol más originales y ambiciosos de los últimos tiempos. Estará ambientado en 1403, en la región de Bohemia y seguirá acontecimientos históricos, mostrándonos mediante un gigantesco mundo abierto y en primera persona, una versión increíblemente realista de la Edad Media.

Nosotros ya hemos podido jugarlo durante cuatro horas y la verdad es que nos ha dejado un gran sabor de boca. El combate nos permitirá escoger en qué dirección queremos atacar o bloquear lo que hará que las batallas sean muy realistas, especialmente en el uno contra uno. Los arcos no tendrán mirilla por lo que deberemos apuntar a ojo, pero serán mortíferos si conseguimos atinar. El realismo se extenderá por cada rincón. Así, las heridas nos desangrarán si no las curamos, regatearemos al comprar, el sistema de persuasión tendrá en cuenta nuestras habilidades de carisma y también las de nuestros interlocutores y hasta si vamos manchados de sangre o tenemos un aspecto intimidatorio, la alquimia parecerá un juego en sí mismo (obligándonos a pasar las hierbas por el mortero, calcular el tiempo de cocción de los ingredientes, azuzar el fuego con un fuelle...) y habrá misiones que incorporarán nuevas mecánicas, como entrar en un monasterio haciéndonos pasar por monje completando todas las tareas obligatorias mientras intentamos buscar a un traidor en los ratos libres, como en el clásico español *La Abadía del Crimen*. Si solucionan algunos fallos gráficos y de IA estaremos ante una verdadera joya de un género que no anda escaso de ellas.

EDICIÓN LIMITADA

Esta edición de coleccionista incluirá una nueva armadura para Henry, nuevos mapas del tesoro, una caja metálica, un mapa de tela de 30 x 30 cm, una figura de polirresina de Henry, un CD con la banda sonora y un libro de arte de tapa dura de 32 páginas. Costará 79,99 euros. Es una edición bastante asequible para lo que estamos acostumbrados a ver, pero no incluirá los DLC que puedan ir llegando.

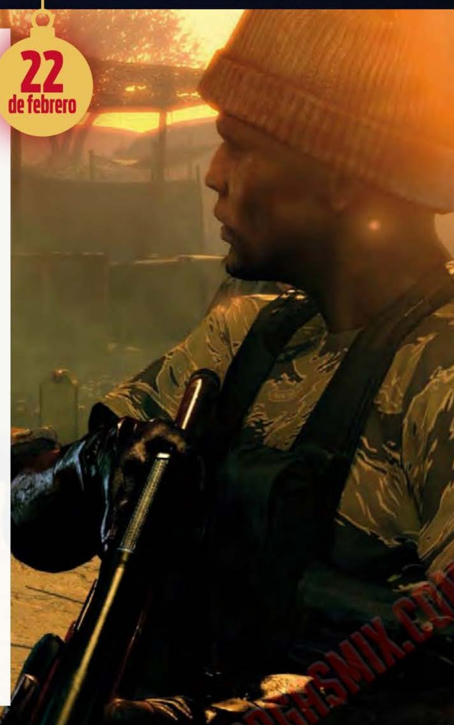


METAL GEAR SURVIVE

22 de febrero

PS4 | KONAMI | ACCIÓN

Denostado por muchos sin ni siquiera haberlo jugado, *Metal Gear Survive* es otro de los juegos a tener en cuenta en este principio de año. Se "basa" en *MGS V* y tiene zombis así que... ¿qué podría salir mal? Concedámosle al menos el beneficio de la duda a una aventura de acción con Campaña en solitario y una modalidad cooperativa en la que formaremos equipo con otros tres amigos para participar en misiones secundarias y sobrevivir a oleadas de enemigos. En *Metal Gear Survive* la supervivencia será clave, ya que tendremos que comer, beber, curarnos las heridas y enfermedades, vigilar el tanque de oxígeno que nos permite vivir en la extraña niebla... Detalles que parecen muy de Kojima, aunque el genio nipón no ha participado en este *MGS*.







Aparte de la Campaña en solitario, este *MGS* tendrá un modo cooperativo para 4.



FAR CRY 5

27 de febrero

PS4 | UBISOFT | SHOOT'EM UP

Uno de los títulos más apetecibles de este comienzo de año es sin duda *Far Cry 5*. Un nuevo mundo abierto a nuestros pies para que lo recorramos con libertad y que abraza una nueva y original ambientación: la Norteamérica profunda. En esta ocasión tendremos que hacer frente a una apocalíptica secta conocida como la Puerta del Edén que tiene su sede en el condado de Hope, en Montana. Para liberar el condado de Hope de esta amenaza y acabar con su líder, Joseph Seed, podremos empuñar una gran variedad de armas y pilotar distintos vehículos por tierra, mar y aire. Pero lo mejor de todo es que podremos jugar TODA la Campaña en cooperativo con un amigo, y no solo misiones secundarias como en anteriores entregas. Estamos deseando sumergirnos en esta singular (y algo polémica) ambientación.





Podremos jugar la campaña en solitario o cooperando con un amigo. ¡Esto promete!





LA CACERÍA DE MONSTRUOS LLEGA A PS4

MONSTER HUNTER WORLD

Tras unos años alejada de los circuitos de las consolas de Sony, la saga *Monster Hunter* vuelve a PlayStation, el hogar que la vio nacer. La cacería está a punto de comenzar en PS4 y la veda se abrirá con un gigantesco mundo abierto repleto de monstruos.

LA CACERÍA DE MONSTRUOS LLEGA A PS4

MONSTER HUNTER WORLD

Tras unos años alejada de los circuitos de las consolas de Sony, la saga *Monster Hunter* vuelve a PlayStation, el hogar que la vio nacer. La cacería está a punto de comenzar en PS4 y la veda se abrirá con un gigantesco mundo abierto repleto de monstruos.







La Ballesta Ligera es una de las 14 armas disponibles en esta nueva entrega de *Monster Hunter.*

COMPAÑEROS DE CACERÍA

EN ASTERA, la base de operaciones de los cazadores, contamos con todo tipo de tiendas, una forja, una cantina en la que reponer fuerzas, nuestra propia casa y, sobre todo, con la ayuda de todo un elenco de secundarios.

COMANDANTE. Este veterano de la Primera Flota, llegada hace 40 años, es el líder de la comisión de investigación en el Nuevo Mundo. Suele encomendarnos las misiones principales.



ENCARGADA. Esta experta en recolección de datos nos va dando información de los escenarios y los monstruos a los que debemos dar caza. Es lista e ingeniosa.

CAMARADA. Este Felyne, que podemos crear y personalizar al comenzar nuestra aventura, nos ayudará en las misiones siempre que juguemos en solitario.

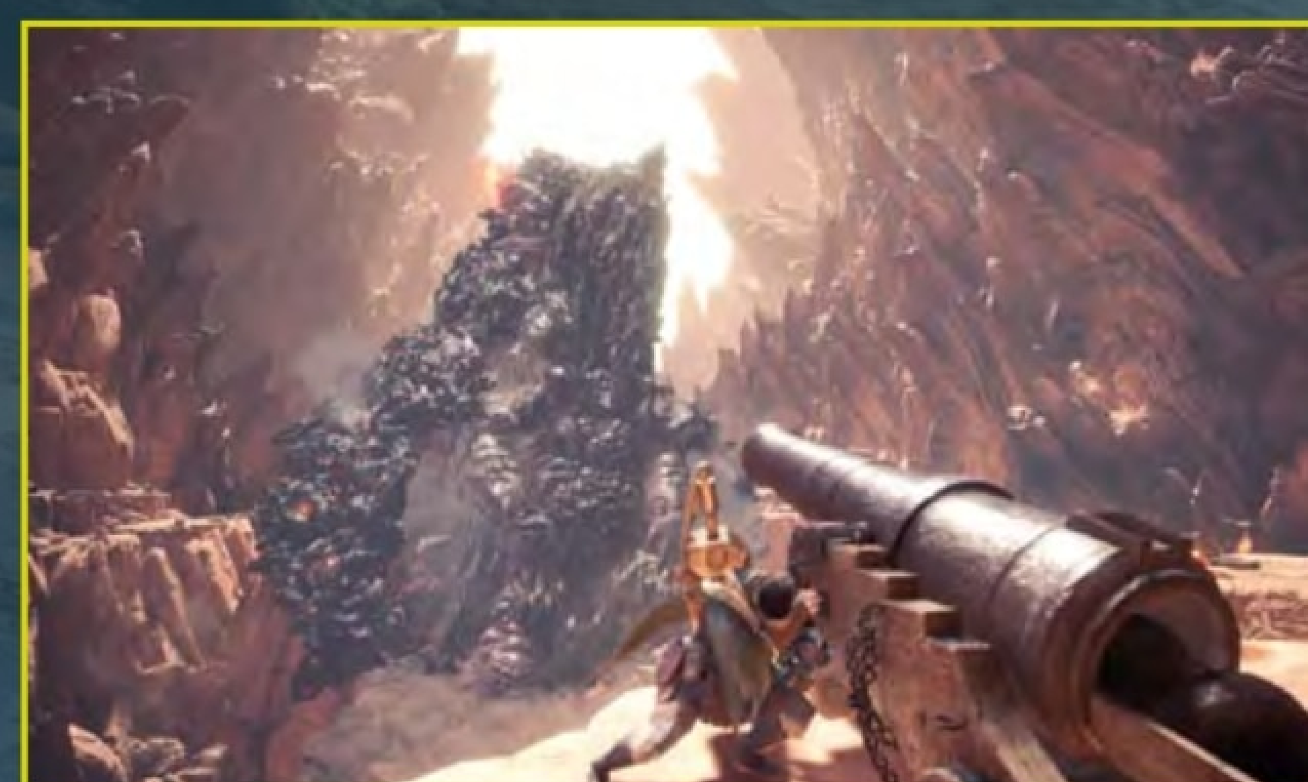
LÍDER DEL EQUIPO DE CAMPO. El nieto del Comandante es uno de los mayores expertos sobre los peligros que nos esperan en el Nuevo Mundo. Durante los primeros compases del juego nos ayuda y da pistas.

PS4 | **CAPCOM (KOCH MEDIA)** | **ROL DE ACCIÓN** | **26 DE ENERO**

Con cuarenta millones de copias vendidas a sus espaldas, la saga *Monster Hunter* aterrizará a principios de 2018 en PS4 para regocijo de sus fans o, mejor dicho, cazadores. Para los que andéis algo perdidos, os resumimos en qué consiste. *Monster Hunter* se asienta, básicamente, sobre un circulo vicioso de "looteo" que nos lleva a enfrentarnos a monstruos gigantescos para conseguir todo tipo de materiales que luego nos sirven para crear nuevas armas y armaduras con las que enfrentarnos a enemigos aún más mortíferos y enormes.

El argumento de esta nueva entrega nos lleva hasta un nuevo continente, conocido como el Nuevo Mundo. Los dragones ancianos viajan hasta esta nueva zona cada 10 años, así que el gremio de cazadores ha decidido establecer una comisión de investigación en la zona para estudiar el fenómeno migratorio y resolver el misterio que hay tras él. Antes de comenzar nuestra aventura tendremos que crear a nuestro propio cazador con un completísimo editor que nos permitirá crear personajes de ambos sexos y de cualquier raza y aspecto. Además, también habrá que diseñar a nuestro camarada, un Felyne (una raza de gatos bípedos que llevan en la saga desde su primera entrega) que nos acompañará en nuestras cacerías para prestarnos su ayuda, tanto recogiendo valiosos materiales como atacando a nuestros enemigos. Todo eso, claro, siempre que no vayamos acompañados por otros jugadores en su vertiente cooperativa online, uno de los puntos fuertes de la saga. Una vez creado nuestro cazador, nos embarcaremos en un viaje al Nuevo Mundo como miembros de la quinta flota. Este nuevo continente será uno de los principales protagonistas de nuestra aventura. Por ahora se han desvelado cuatro grandes zonas. El Bosque Primigenio es »







La flora y la fauna de cada uno de los escenarios puede ser un peligro o una ayuda muy oportuna.







una enorme zona forestal con ambientes selváticas. El Yermo de Agujas es un área desértica que también goza de espacios pantanosas. Los Altiplanos coralinos son una especie de océano sin agua, con corrientes y mareas de viento. Por último, el Valle Putrefacto está bajo los Altiplanos Coralinos y está repleto de los cuerpos en descomposición que caen desde las alturas. Además, habrá otras zonas en el juego final, algo que pudimos comprobar al echarle un vistazo al mapa.

Los ecosistemas que se crean en cada zona serán una de las claves jugables. Los desarrolladores han viajado a espacios reales de nuestro planeta para inspirarse a la hora de crear los escenarios de juego. Así, por ejemplo, el Bosque Primigenio está basado en una visita a un parque natural en Australia. El proceso que han seguido es primero crear los escenarios y luego pensar en las criaturas que podrían poblar, de forma realista, un hábitat de esas características. Así, nos encontraremos con criaturas de todos los tamaños y costumbres. Algunos son herbívoros, otros auténticos depredadores y nosotros estaremos en mitad de todo ese "caos" de la naturaleza. De este modo, podremos afrontar las misiones con mucha más libertad de lo que estamos acostumbrados en la saga, decidiendo si queremos ir de cacería a la vieja usanza o si nos va más lo de crear una situación en la que varios monstruos peleen entre ellos para propiciar oportunidades favorables. Una diferencia bastante notable con respecto a pasadas entregas es que no habrá tiempos de carga entre las distintas regiones de una misma zona, por lo que no podremos hacer uso del viejo truco de escapar de una zona para que un monstruo deje de seguirnos, ni tendremos que aguantar tiempos de carga que corten el ritmo de una cacería. Los escenarios, además, estarán repletos de todo tipo de elementos interactivos que

CRONOLOGÍA DE LA SAGA

MONSTER HUNTER no goza por estos lares de la misma popularidad de la que hace gala en tierras niponas. Allí, cada nuevo lanzamiento es un verdadero acontecimiento y los fans se cuentan por millones. Afortunadamente, y tras unas cuantas entregas alejada de las consolas PlayStation, la saga vuelve a PS4 con un juego que recogerá lo mejor de su historia.

MONSTER HUNTER • PS2



2005. La primera entrega sentó las bases de la saga. Su pionera apuesta por el juego online cautivó a miles de jugadores y sirvió como respuesta de Sony al exitoso *Phantasy Star Online* de Sega.

MONSTER HUNTER FREEDOM • PSP



2006. Esta versión portátil del primer *Monster Hunter* añadía las mejoras de la expansión *MH G* y permitía jugar en solitario casi todas las quests.

MONSTER HUNTER 2 • PS2



2006. La segunda entrega numerada nunca vio la luz fuera de Japón, así que no pudimos disfrutar de los nuevos monstruos, las armaduras mejorables y el sistema de gemas.

MONSTER HUNTER DIARY: POKA POKA AIROU VILLAGE • PSP



2010. Esta rareza, que tampoco salió de Japón, fue desarrollada por los creadores de *Dark Souls* y era un cruce entre *MH* y *Animal Crossing* con felynes.

MONSTER HUNTER PORTABLE 3RD • PSP



2010. No salió de tierras niponas y aún así es la entrega con mejores ventas. Estaba ambientada en el Japón feudal y los felynes podían llevar armaduras.

MONSTER HUNTER FRONTIER G • PS3



2013. Nació como una expansión del *Frontier* de PC y 360, pero creció como para ser un juego único y llegó a PS3, Wii U y más tarde a Vita. Solo en Japón.







Nada mejor para llamar la atención de un monstruo que birlarle unos de sus polluelos.

Podremos afrontar las misiones con más libertad que nunca, decidiendo si queremos ir directos a por los monstruos o si preferimos tenderles una trampa.

podremos usar a nuestro favor. Por ejemplo, hay zonas que podremos derrumbar para hacer caer a los monstruos a un nuevo lugar, árboles que cortar para golpearles o lianas por las que desplazarnos para saltar sobre alguno de los bicharracos y montarlo, entre otras muchas opciones que habrá que descubrir.

El arsenal a nuestra disposición será bestial, con catorce armas que cambiarán por completo nuestro estilo de caza. La Gran Espada es un clásico que realiza ataques lentos, pero devastadores. La combinación Espada y Escudo nos permite utilizar ítems con el arma desenfundada, por lo que resulta perfecta para principiantes. Las Espadas Dobles son tremendamente rápidas y entorpecen mucho los ataques de los monstruos mientras que el Martillo es muy lento, aunque puede aturdir a nuestros rivales. Vamos, que cada una de las armas restantes (Espada Larga, Cornamusa, Lanza, Lanza Pistola, Hacha Espada, Hacha Cargada, Glaive Insecto, Arco, Ballesta Ligera y Ballesta Pesada) tiene sus pros y sus contras. Lo mejor es que dispondremos de todas ellas desde un principio, por lo que podremos practicar con ellas para descubrir la que mejor se adapta a nuestro estilo de juego y, además, podremos intercambiarlas en el terreno de caza sin necesidad de volver a la base de operaciones de Astera. Los cazadores también contarán con otra arma de valor incalculable aunque a simple vista no lo parezca, la Eslinga. Esta herramienta nos servirá para lanzar todo »





MONSTER HUNTER FREEDOM 2 • PSP



2007. *Monster Hunter 2* llegó a Europa, en cierta forma, gracias a PSP. Eso sí, incluía tantos cambios que fue mucho más que un simple port.

MONSTER HUNTER FRONTIER ONLINE • PC



2007. El primer MMO de la saga llegó a PC, más tarde lo haría también a 360, con una propuesta online que enganchó a los seguidores nipones, el único territorio en el que vio la luz. Tuvo expansiones durante años.

MONSTER HUNTER TRI • Wii



2010. La tercera entrega estaba pensada para PS3, pero llegó a Wii (por abaratar costes) con novedades como los combates acuáticos y el chat de voz.

MONSTER HUNTER 4 • 3DS



2015. Su éxito en ventas se debió a grandes mejoras en el combate, a unos escenarios más interactivos, nuevas armas y una historia más elaborada.

MONSTER HUNTER GENERATIONS • 3DS



2016. La última entrega que no es spin-off llegó con novedades como ataques especiales, nuevos estilos de lucha o la opción de jugar como Felynes.

OTROS



Monster Hunter Stories es una entrega RPG por turnos, pero la saga también ha visto lanzamientos en teléfonos móviles antes de *MH World*.

CAZANDO CLONES

COMO SUCEDE CON TODOS LOS JUEGOS EXITOSOS, *Monster Hunter* ha generado una enorme ristra de juegos que tratan de imitar los aciertos de la saga. Vamos a repasar los aparecidos en consolas Sony para que podáis descubrir que no siempre resulta fácil clonar una buena idea.

BOUNTY HOUNDS. PSP. 2005. Ofrecía combates contra enemigos gigantescos, más de 500 armas y armaduras con las que equiparnos, pero el resultado fue mediocre.

DRAGON'S DOGMA. PS3. 2012. Uno de los clones de mayor calidad y éxito es esta joya, también de Capcom, que acaba de llegar con varias mejoras a PS4.

FREEDOM WARS. PS VITA. 2014. Tenía una ambientación futurista, pero el núcleo jugable era exacto a *MH*: batallas cooperativas contra monstruos gigantescos.

GOD EATER RESURRECTION. PS4-VITA. 2016. Aunque la saga tiene más entregas, este remake del juego original, es la mejor. Se ha anunciado una tercera parte.

LORD OF ARCANA. PSP. 2011. Aunque cuenta con ideas interesantes, como invocar monstruos que nos ayudan, su calidad era bastante mediocre.

LOST PLANET 2. PS3. 2010. Aunque contaba con errores de diseño y no terminaba de alcanzar su verdadero potencial, la crítica fue demasiado dura con él.

PHANTASY STAR NOVA. PS VITA. 2014. Desarrollado por tri-Ace, creadores de *Star Ocean*. Aquí, como en *MH*, teníamos que crearnos las armas con materiales.

RAGNAROK ODYSSEY. PS VITA. 2014. Este clon de *MH*, basado en el universo de mitología nórdica, no fue tan bien recibido como quizás merecía.

SOUL SACRIFICE. PS VITA. 2013. La capacidad de sacrificar partes de nuestro cuerpo para hacer ataques bestiales es una de sus mecánicas más originales.

TOUKIDEN 2. PS3-PS4-VITA-2017. Esta secuela llegó con cambios como su paso a mundo abierto y un sistema de combates mucho más complejo y completo.



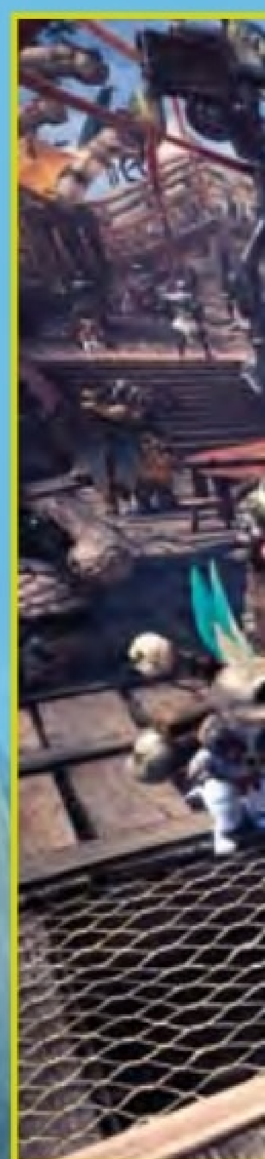




El juego cooperativo nos permitirá, por primera vez, mezclar usuarios de Asia, Europa y América.



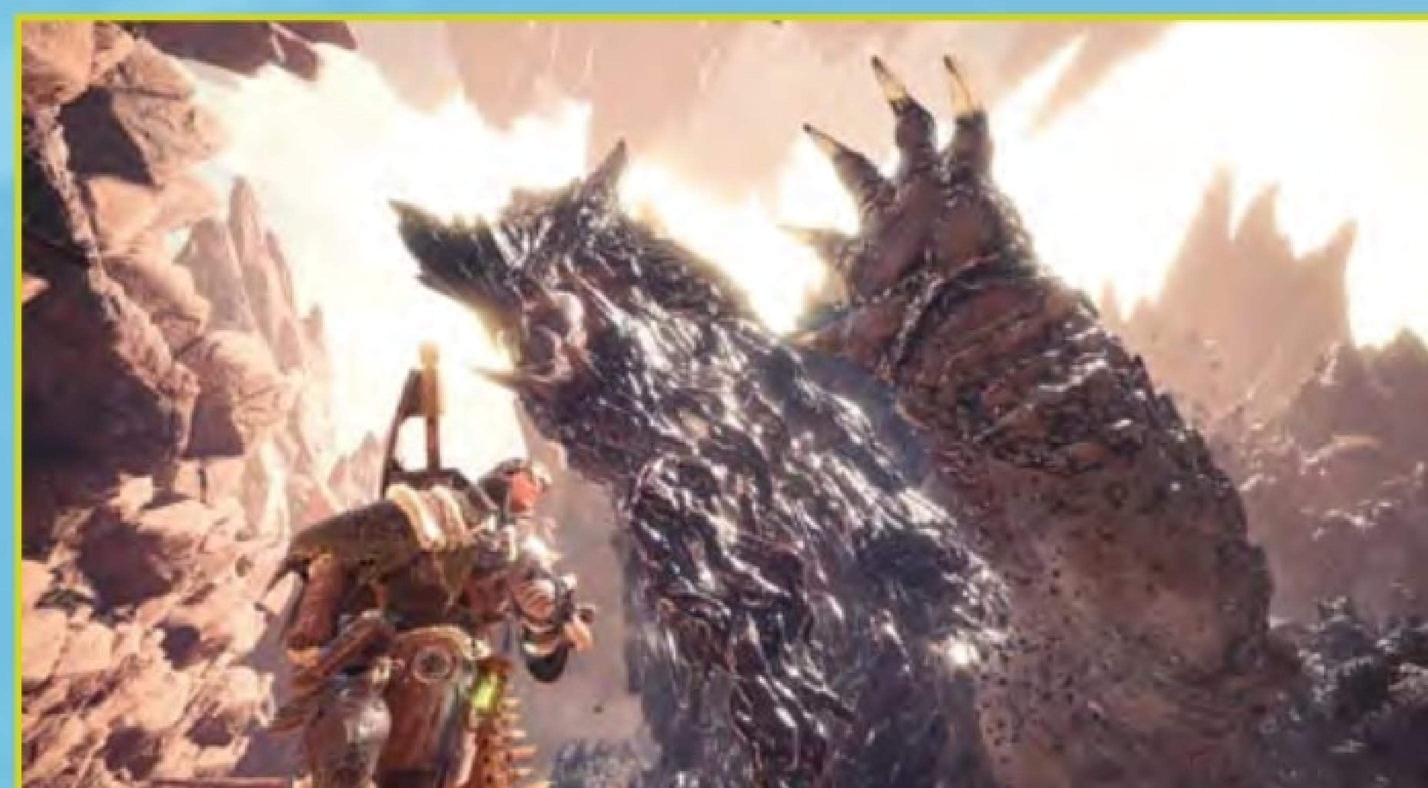
En el campamento de cada mapa podremos obtener pociones y hasta cambiar de armas y equipamiento.



tipo de piedras y nueces a los monstruos, que provocarán todo tipo de estados alterados en ellos, como atraerlos, envenenarlos, distraerlos para que podamos escapar... Por si fuera poco, también nos servirá para lanzar una cuerda con la que columpiarnos entre distintos puntos del mapa. Nuestro camarada, por otra parte, también nos echará un cable cuando estemos jugando en solitario, atacando o incluso restaurando nuestra salud cuando estemos a punto de diñarla. Los lafarillos son uno de los temas más polémicos de esta nueva entrega. Se trata de una especie de luciérnagas que nos guían durante las cacerías. Lo mismo nos indican los objetos y materiales que podemos recoger de la naturaleza, que nos muestran el camino hasta nuestra siguiente presa, aunque antes haya que recoger alguna pista inicial. El problema que han visto algunos, y no les falta razón, es que se simplifica demasiado la búsqueda de los monstruos, aunque también es cierto que los escenarios son tan grandes que los necesitaremos y que en anteriores entregas teníamos cosas muy similares aunque no vinieran de serie, como el psicosuero. En líneas generales nos ha parecido un juego más accesible, pero no más "casual" como han tratado de pregonar algunos. Las herramientas especializadas, una especie de capas, nos otorgan efectos muy poderosos durante un corto periodo de tiempo, como ascender por los aires y planear aprovechando las corrientes de viento en los Altiplanos Coralinos o camuflarnos completamente para acercarnos a distintos monstruos sin ser vistos. Habrá montones, pero sólo podremos ir equipados con dos de ellas al mismo tiempo. En Astera, la base de la comisión de investigación, podremos prepararnos antes de afrontar cada misión. Además de los personajes que

El arsenal incluirá 14 armas distintas, pero también mantos con los que camuflarnos y todo tipo de herramientas para explorar y cazar a los monstruos.







podéis ver en el cuadro de "Compañeros de cacería" también encontramos tiendas, una forja en la que realizar las mejoras a nuestras armas y armaduras y la cantina, en la que nos zampamos banquetes que nos otorgan distintas bonificaciones en las misiones.

El modo cooperativo online es la estrella de todo el conjunto. Una de las grandes novedades de esta entrega es que, gracias a que el juego se lanzará de forma simultánea en todo el mundo, podremos jugar con gente de América y Asia. Para entendernos con ellos, en caso de que seáis tan raros que no dominéis el japonés o el coreano, contaremos con un sistema de frases predeterminadas que se traducirán de forma automática al idioma de nuestros compañeros de equipo. Podremos crear partidas privadas con contraseña para jugar exclusivamente con nuestros amigos y evitar a posibles polizontes o, si lo preferimos, entrar en partidas públicas con jugadores de todo el mundo. Además, si estamos jugando en solitario y una de las misiones se nos atraganta, también podemos lanzar una bengala para que otros jugadores se unan a nuestra lucha.

Por supuesto, cuantos más jugadores haya en nuestro grupo mayor será el nivel de los monstruos a los que nos enfrentemos. La colaboración entre los distintos miembros del equipo y la división de tareas será, una vez más, una de las grandes claves del éxito. En cuanto al apartado técnico, nos hemos quedado con un gran sabor de boca. Es cierto que hay juegos de mundo abierto más vistosos, pero el nivel será bastante alto y contaremos con varios modos en PS4 Pro para escoger entre una mayor resolución o una tasa de imágenes por segundo mucho más fluida. Los escenarios estarán plagados de vegetación y todo tipo de animales y, aunque algunas animaciones son mejorables, el aspecto general es bastante impresionante, especialmente durante las secuencias cinemáticas. También es muy de agradecer el doblaje al castellano, de gran calidad en las secuencias que pudimos ver durante nuestra partida. Si hay algo que tenemos claro después de jugarlo durante cuatro horas es que estamos deseando echarle el guante y dedicarle muchísimas. ¿Cientos? Seguro.



PLAYLINK, EL LADO MÁS SOCIAL DE PS4

¡TU MÓVIL ES E

¿Cuántas veces habéis dejado a parte de vuestros invitados sin jugar por no tener suficientes mandos? Pues eso se acabó gracias a PlayLink, una serie de divertidos títulos de corte social para los que cada jugador sólo necesita llevar encima su smartphone o tablet. ¡Vamos a descubrirlos!

Ahora que tenemos las navidades encima (y que hace un frío que pela) uno de los planes estrella es el de invitar a amigos y familiares a casa. Lo malo de esto es que, muchas veces, nos asalta una terrible duda: ¿qué hacemos con ellos después de que acaben con las tortillas de patata y los saladitos de sobrasada? Pues ya podéis quitaros una preocupación de encima (y las discusiones de fútbol y política), ya que con gracias a PlayLink montar la fiesta en casa es facilísimo.

Que cada uno saque su móvil. Esa es la única premisa para organizar partidas de hasta 8 jugadores en un periquete. Bueno, eso, y tener una PS4, un Dual Shock 4, alguno de los juegos compatibles y configurar unos sencillos parámetros. Parecen muchas cosas, pero en este reportaje vais a descubrir que el proceso de conexión no lleva más de 2 minutos. Y, lo que es aún mejor, que la gama inicial de lanzamientos de PlayLink incluye propuestas para todos los gustos y para cada momento. Imaginaos por un segundo que iniciáis la noche de forma tranquila, debatiendo sobre qué decisiones tomar en un thriller policíaco en el que la historia cambia según vuestra actuación.



Descargar la App de cada juego es el primer paso para disfrutar de las partidas de PlayLink.

LO PRIMERO, DESCÁRGATE LAS APP

Cada juego tiene su propia App. Descargarlas es muy sencillo, tanto si tienes un smartphone (o tablet) con sistema operativo iOS como Android. Lo único que hay que hacer es entrar en la tienda de aplicaciones desde tu dispositivo (App Store o Google Play Store), buscar la aplicación por el nombre del juego que queráis disfrutar y descargarla. Todos los jugadores deben tener la App instalada en su dispositivo antes de iniciar el juego en PS4, pero lo bueno es que las descarga es totalmente gratuita y que su tamaño no es demasiado grande, por lo que el proceso no puede ser más sencillo.



¡…EL MANDO!

La cosa se va animando y el cuerpo os pide competición, por lo que os lanzáis a contestar las preguntas de *Saber es Poder*. ¡Jordi Hurtado estaría orgulloso! Fin del concurso. El azúcar de los zumos de frutas de la cena empieza a hacer efecto y pasáis a *¡Has sido Tú!* Las risas al ver los alocados "selfies" de vuestros amigos en la televisión son épicas. Ya no hay vuelta atrás. Poco después, y sin saber muy bien cómo, habéis llegado a ese punto, miráis atónitos desde el sofá: Luis, el amigo tímido de Javi, está dándolo todo en mitad del salón cantando a lo Bono I Still Haven't Found What I'm Looking For,

El catálogo inicial de Playlink es de lo más variado, e incluye propuestas de corte social para todos tipo de jugadores.

de U2, en *Singstar Celebration* ¡sin camiseta! Vale, sabemos que puede sonar a situación descabellada, pero lo único que podemos deciros es que ningún móvil fue herido en la realización de este reportaje. Eso sí, de Luis no hemos vuelto a saber nada...

CONSIGUE TU MEGAPACK

Si sois de los que lo queréis todo, Sony os lo ha puesto muy fácil gracias al Megapack, que se puede comprar en formato físico a un precio recomendado de 49,99 €. Este completo pack incluye nada menos que cuatro títulos de Playlink: *¡Has sido Tú!, Saber es poder, Intenciones Ocultas y Singstar Celebration.* Adquirirlos de esta manera supone un ahorro de 30 €, ya que cada juego por separado cuesta 20€.



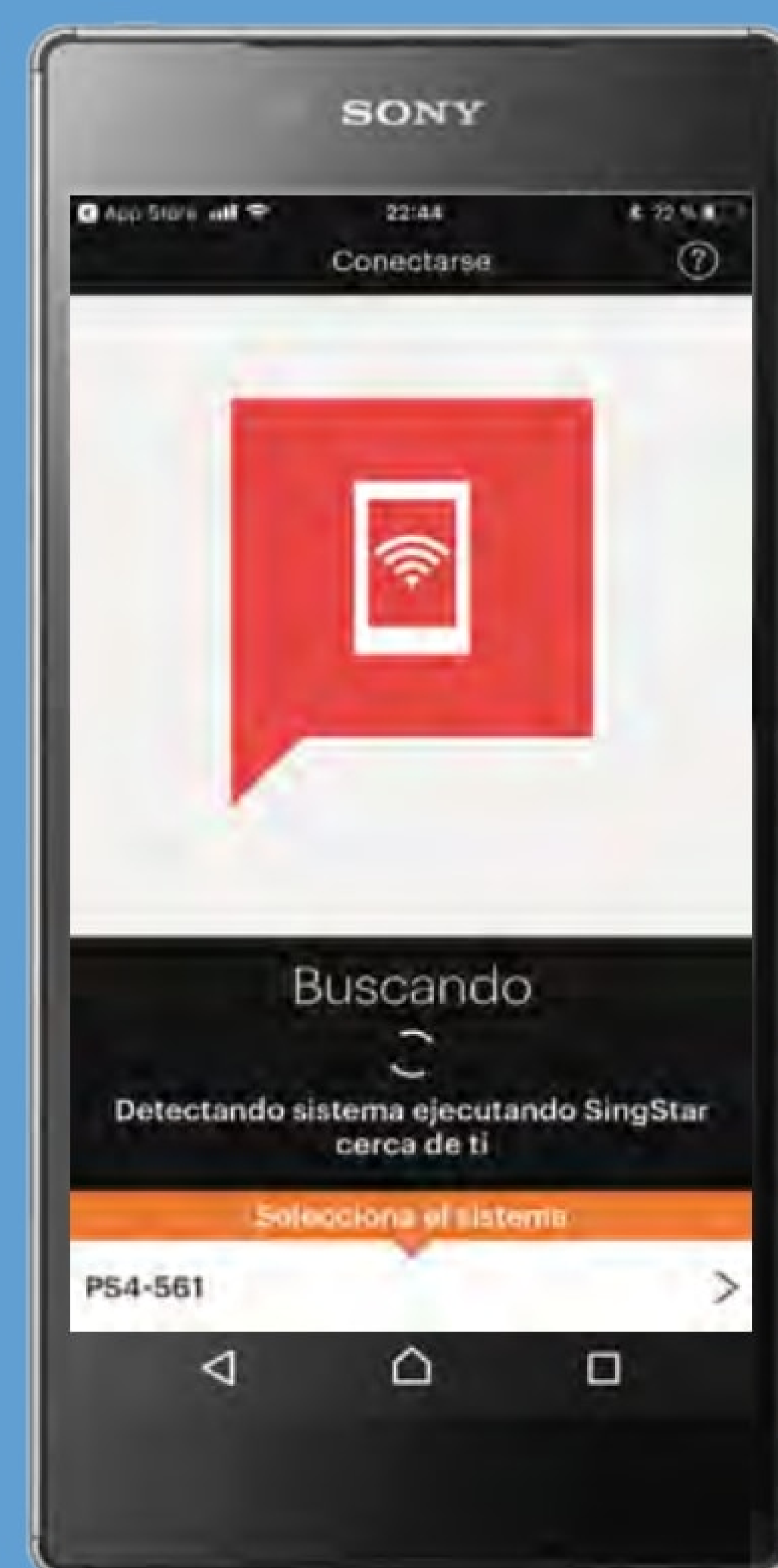
EL MEGAPACK es la opción más completa para iniciarse en PlayLink

CONECTA CON TU PS4

Hay dos tipos de conexión: en primera todos los jugadores tienen que enlazar su dispositivo a la misma red Wifi a la que esté conectada PS4. En caso de que nuestra consola se conecte a internet a través de cable, el proceso es igual de simple. Solo hay que elegir la opción "hotspot", lo que hace que PS4 cree una red inalámbrica local. ras esto, cada jugador debe enlazar su dispositivo a la nueva red Wifi utilizando los datos que se muestran en la televisión. Este proceso solo hay que hacerlo una vez por jugador y desde cualquier juego de la serie PlayLink.



POR WIFI es todo muy simple. Solo hay que hacer que cada jugador se conecte a la misma red inalámbrica a la que esté enlazada nuestra consola PS4.



EL "HOTSPOT" hace que PS4 cree una red Wifi local. Esta opción es la indicada si tenemos la consola conectada a internet por cable de red a través de Ethernet.



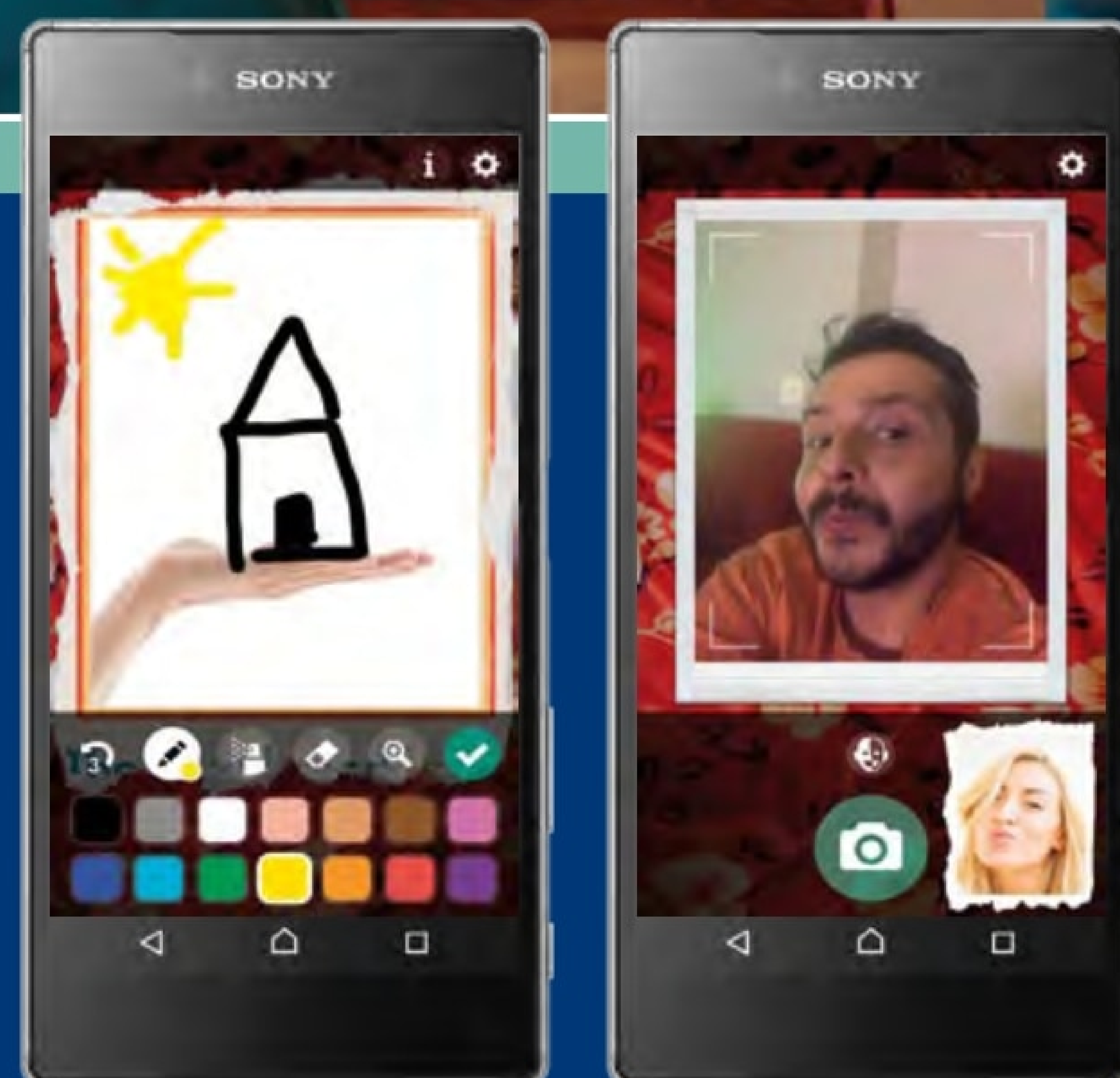
■ Mascotas, pareja... la temática de las diferentes preguntas es de lo más variopinta y da mucho juego.

PS4 | SONY | CONCURSO | DE 2 A 6 JUGADORES

¡Has sido tú!

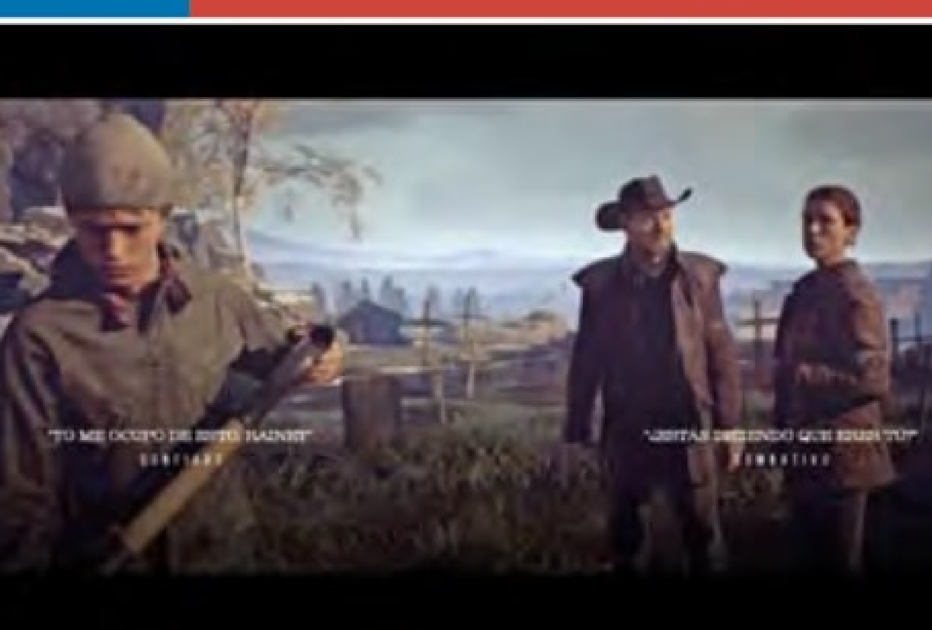
¿Hasta qué punto conoces a tus amigos? Esta es la premisa de este concurso, en el que hasta 6 jugadores compiten, offline u online, en 5 rondas de preguntas. Tras unirnos a la partida, en la televisión se muestran cuestiones del tipo "¿qué haría Manuel en esta situación concreta?". Todos los jugadores, desde su dispositivo móvil, deben elegir entre varias opciones disponibles, y los que coincidan con lo que ha contestado el propio Manuel suman puntos. El tono de las preguntas es muy divertido, algo a lo que contribuye una genial traducción al castellano. También hay rondas en las que debemos hacernos una foto para imitar una cara o pintar desde el móvil, lo cual da para muchas risas. Como guinda, la app nos da la posibilidad de crear preguntas personalizadas y de disputar sencillas partidas desde los móviles. Sin duda, se trata de uno de los títulos más divertidos de esta primera hornada de PlayLink. ¡Y puedes descargarlo gratis si eres miembro de PlayStation Plus!

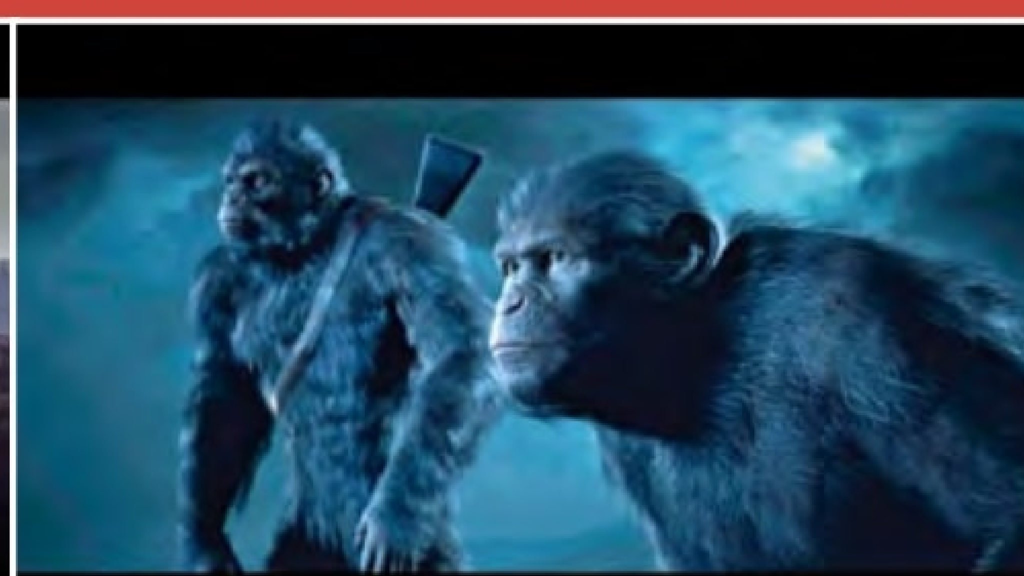




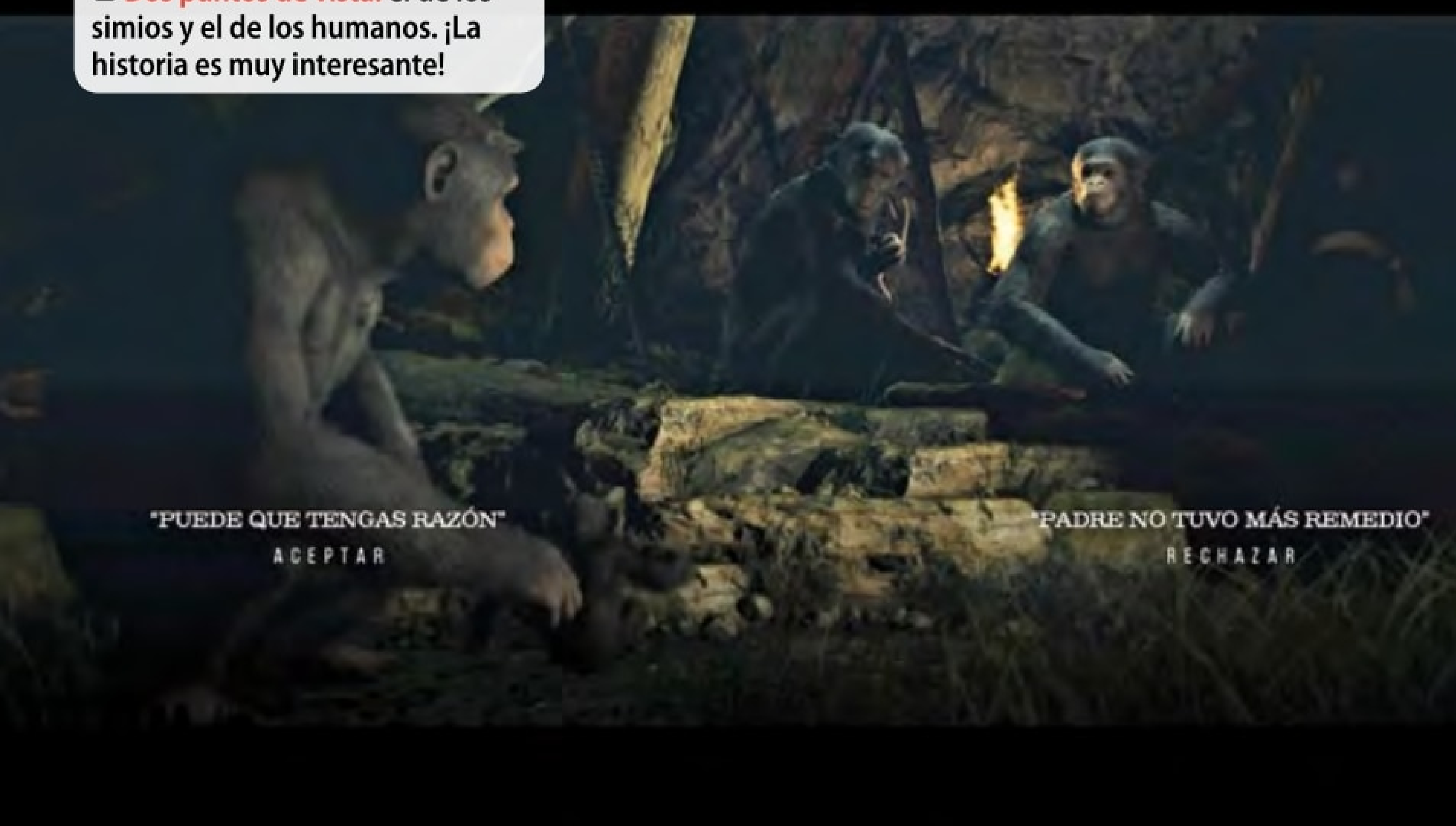
PINTA Y FOTOGRAFÍA

El juego saca mucho partido al móvil. Nuestro dispositivo no solo sirve para contestar preguntas, sino que también debemos aprovechar su cámara y pantalla táctil. Hacerse "selfies" para imitar expresiones o animales, o decorar diferentes situaciones pintando son algunas de las pruebas que propone.





■ Dos puntos de vista: el de los simios y el de los humanos. ¡La historia es muy interesante!



PS4 | THE IMAGINARIUM | PELÍCULA INTERACTIVA | DE 1 A 4 JUGADORES

Planet of the Apes: Last Frontier

La saga "El Planeta de los Simios" se estrena en PS4 gracias a esta "película interactiva". Hasta cuatro jugadores a la vez pueden conectar su móvil para tomar las decisiones que se proponen continuamente y que varían el desarrollo de la historia. A la hora de decidir nunca puede haber empate, por lo que toca ponerse de acuerdo. El ritmo es pausado, sobre todo en los dos primeros capítulos, y las diferentes elecciones no alteran de forma masiva la historia principal, sino que producen ciertas variaciones que, eso sí, pueden desembocar en distintos finales. Esto sucede también con algunas secuencias "QTE", que son el único elemento que aporta cierta acción. Con un apartado técnico muy correcto y voces en inglés, se trata de una amena experiencia de unas 3 horas y media de duración. Eso sí, si no os mola la saga cinematográfica y buscáis algo con más acción, no hagáis el simio...

UNA MONADA DE PELÍCULA

La historia es original, pero se sitúa entre "El Amanecer del Planeta de los Simios" y "La Guerra del Planeta de los Simios", por lo que ayuda a enlazar ciertos acontecimientos que suceden entre ambas cintas. Los protagonistas son una tribu de simios, liderada por Khan, y un grupo de humanos que están a las órdenes de Jess Ross, la viuda del alcalde de la ciudad.

Becky Marney, detective, es una de las protagonistas de este thriller policíaco.

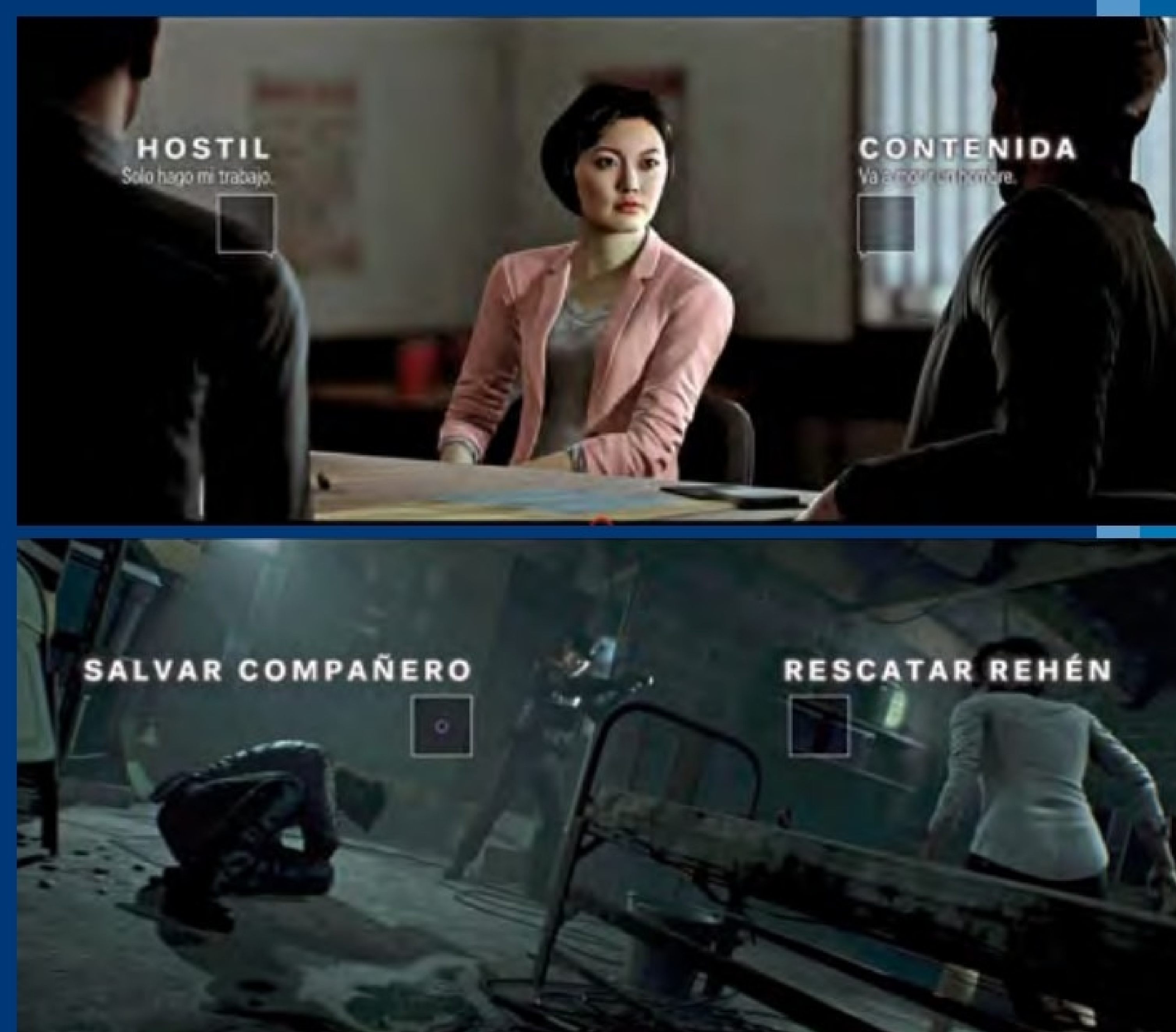
PS4 | SONY | PELÍCULA INTERACTIVA | DE 1 A 6 JUGADORES

Intenciones ocultas

Investigar a un asesino en serie siempre es mejor si lo hacemos en grupo. Pero, ¿qué pasa si cada uno de los investigadores tiene sus propias motivaciones, o intenciones ocultas?

SuperMassive Games, responsables de juegos como *Until Dawn*, se estrenan en PlayLink con un thriller policíaco muy particular. Y es que, en su desarrollo, nuestras elecciones resultan decisivas y varían el rumbo de los acontecimientos. El oscuro e intrigante argumento nos pone en la piel de la detective Becky Marney y de la fiscal del distrito Felicity Graves, quienes investigan el caso de El Trampero, un asesino en serie que... bueno, eso lo tendréis que descubrir por vosotros mismos.

Aunque se puede disfrutar en solitario, la verdadera gracia está en jugar con hasta cinco amigos. En cualquier caso, cada jugador cuenta una poderosa herramienta de investigación, su teléfono móvil, con el que debe realizar distintas acciones. La más recurrente es elegir entre las disyuntivas a las que nos somete la historia continuamente. En ninguna de ellas puede haber empate, por lo que nos toca negociar con nuestros amigos. Pero, ¿qué ganamos con ello? Pues, como reza el título del juego, a veces tenemos intenciones ocultas. O lo que es lo mismo, mensajes privados en nuestro móvil que nos instan a convencer al resto de que apoyen una decisión concreta. Si logramos que no sospechen y les liamos, obtenemos ciertas ventajas. Además de esta mecánica, que es muy atractiva, el juego también nos propone pequeños "QTE" y momentos de investigación. En ellos debemos encontrar pistas dentro de un límite de tiempo "arrastrando" el cursor desde la pantalla del smartphone, que también nos sirve como agenda de la investigación. En resumen: la experiencia, que ronda las 3 horas de duración, es de lo más atractiva. La historia tiene mucha miga y sus ramificaciones son sorprendentes, técnicamente luce realmente bien, el doblaje al castellano es sensacional... vamos, que se trata de una de las mejores elecciones para estrenar PlayLink.



¡TOMAD DECISIONES!

La intriga y el suspense son las notas predominantes en una historia muy bien llevada y que está repleta de giros argumentales. La mayoría de ellos tienen relación con las decisiones que tomamos, por lo que cada partida es diferente que la anterior. Resolver el misterio o morir en el intento son solo dos de los posibles resultados.

Buscar pistas en los escenarios es fácil. Solo hay que "arrastrar" la linterna desde la pantalla táctil.



Las categorías incluyen temas como cine, literatura, deporte... Su dificultad no es muy alta.









La pirámide final es el punto álgido del concurso. En ella, las remontadas son frecuentes.

PS4 | SONY | CONCURSO | DE 1 A 6 JUGADORES

Saber es poder

Los concursos de preguntas y respuestas son todo un clásico de la televisión... y ahora también de nuestras reuniones en casa. ¿Estáis dispuestos a demostrar que sois los más listos del salón?

¿Os acordáis de los divertidos concursos de la serie *Buzz!* en PS3? Pues *Saber es poder* podría considerarse como su sucesor espiritual, eso sí, modernizado al máximo. La principal novedad, cómo no podía ser de otra forma, es que ya no hacen falta aparatosos pulsadores para jugar. Ahora cada jugador utiliza su smartphone o tablet para participar en este concurso de preguntas y respuestas.

La mecánica es muy directa: tras elegir a un personaje, los jugadores (un máximo de seis) compiten primero en varias rondas de preguntas. Al principio de cada una hay que realizar dos acciones: votar nuestra categoría favorita y elegir a qué rival lanzar un potenciador. Estos poderes especiales "hielan" la pantalla de los móviles, la llenan de un moco verde que hay que frotar... Todo con tal de hacer perder tiempo a los demás. Y es que los más rápidos en contestar en estas dos rondas obtienen mayor puntuación. En las siguientes, las rondas especiales, se nos proponen otros retos, como relacionar canciones con sus autores. Como colofón final, el ganador se decide en la pirámide final, en la que las preguntas vuelven a ser las grandes protagonistas y no es difícil ver remontadas de puntos. Como podéis comprobar, *Saber es Poder* es un concurso bastante conservador en su propuesta, lo que no es óbice para que nos haya convencido: la amplia variedad de preguntas, lo eficaz de su control a través de smartphone y su vistoso apartado técnico, que cuenta con los divertidos comentarios de Dani Mateo, consiguen que cada partida con amigos sea un festival de piques y risas. Por ponerle un pero, quizás el intercambio de potenciadores al principio de las rondas iniciales resta un poco de ritmo, pero también tiene su punto gracioso.



¡RESPONDE RÁPIDO!

Contestamos desde el teléfono, que muestra siempre varias opciones distintas a cada pregunta. El sistema es realmente intuitivo, y se premia la rapidez y el acierto. Las categorías disponibles son de lo más dispar y están adaptadas para todos los públicos. Por su parte, los potenciadores que podemos lanzar a los rivales tienen efecto en la pantalla del dispositivo, por ejemplo, ocultando parte de las respuestas o cubriendo los pulsadores de hielo que debemos "machacar" para poder contestar con normalidad.



Las canciones están adaptadas al público español, por lo que hay muchas de artistas nacionales.



PS4 | SONY | MUSICAL | DE 1 A 8 JUGADORES

SingStar Celebration

Olvidaos de los micrófonos, el futuro de los karaokes consoleros está en la palma de vuestra mano (o en la mesilla de noche, cargando). ¡Preparaos para dar el cante con vuestro móvil!

La serie *SingStar* es todo un clásico en PlayStation. Ya en 2004, en la época de PS2, muchos organizábamos fiestas en casa en las que este sistema de karaoke era el rey. Por supuesto, en estos 13 años, *SingStar* ha evolucionado de manera notoria. Primero incluyendo micrófonos inalámbricos, después dándonos acceso a una tienda virtual de canciones y, hace poco, eliminando por completo los micros en favor de los móviles.

Poco ha cambiado este *SingStar* respecto a sus predecesores. Como es habitual, tenemos varios modos de juego disponibles: competitivo, duetos cooperativos y el modo Fiesta, en el que dos equipos de hasta cuatro jugadores deben superar diferentes retos. Todos pensados para favorecer las risas y con propuestas como improvisar dúos, cantar todos al unísono...

Como en el resto de la serie PlayLink, conectar nuestro smartphone a PS4 es muy sencillo, y tan solo hay que descargar la App correspondiente. El reconocimiento de la voz funciona a la perfección en todos los móviles que hemos probado, lo que permite una gran flexibilidad a la hora de montar la fiesta. Respecto al repertorio, los artistas elegidos en esta ocasión son de lo más variado, y las 30 canciones incluidas alternan artistas nacionales, como David Bisbal o Café Quijano, con estrellas internacionales, como Adele, Oasis o U2. Por su parte, los vídeos musicales más antiguos tienen poca calidad por motivos evidentes, pero en general, el resultado visual es bastante convincente. Un repertorio limitado (que se puede ampliar pagando) y el peligro que corren los móviles son los únicos contras de un juego tan divertido como siempre.



MIDE TU AFINACIÓN CON EL MÓVIL

Cántale a tu smartphone. Así de fácil es organizar un karaoke en grupo con *SingStar Celebration*. El proceso de conexión es rapidísimo y la app es compatible con la mayoría de móviles del mercado. Nosotros lo hemos probado en un buen número de dispositivos y, en todos, el resultado ha sido muy bueno.





Los videoclips de canciones clásicas tienen una baja calidad de imagen. ¡Cosas de la época!

Play manía

REGALAMOS 4.000 CÓDIGOS BONUS PARA

WORLD OF TANKS

Conseguirlos es tan fácil como escanear el código QR y seguir las instrucciones. Hay 3.000 códigos para los nuevos jugadores y 1.000 para los jugadores actuales. ¡Date prisa y no te quedes sin ellos!

VÁLIDO HASTA EL 31 DE DICIEMBRE





1.000 CÓDIGOS BONUS

PARA JUGADORES ACTUALES DE WORLD OF TANKS



3 DÍAS PREMIUN • 1 SLOT EXTRA PARA EL GARAJE • EL BLINDADO BT-SV

3.000 CÓDIGOS BONUS

PARA NUEVOS JUGADORES DE WORLD OF TANKS



7 DÍAS PREMIUM • 1 SLOT EXTRA PARA EL GARAJE • EL BLINDADO M22 LOCUST

NOVEDADES Play manía

PÁGINA 50

DOOM VFR

Disfrutar de la esencia de este clásico de los shooters subjetivos con un casco de realidad virtual es un sueño hecho realidad. ¡Atentos a esos demonios!



PÁGINA 52

LEGO Marvel Superheroes 2. Más de 200 héroes y villanos del universo Marvel, eso sí, diseñados con piezas de LEGO, se dan cita en una aventura cargada de acción y puzles y con el humor que caracteriza a los juegos de la saga.



PÁGINA 54

Los Sims 4. Tras a arrasar en PC, el "simulador de vida" de EA se estrena en PS4 conservando todas las características del juego original. Disfruta de una vida virtual creando a tu Sim, diseñando su hogar, formando una familia, ascendiendo en el trabajo...



PÁGINA 56

Skyrim VR. Si no jugaste en su día, ahora tienes una ocasión inmejorable de recorrer los fríos parajes de Skyrim sintiendo su ambiente y sufriendo sus criaturas como nunca. Todo el contenido del juego original, pero diseñado para ser jugado con PlayStation VR.

¡FELIZ 2018!

Aún nos quedaban por disfrutar algunos grandes juegos en este final de 2017, aunque los que estarán especialmente emocionados son los propietarios de PlayStation VR. Además de las experiencias más o menos jugables (y muchas gratuitas) que ya están disponibles en PS Store, en diciembre se han lanzando dos grandes juegos que seguro que les llaman la atención: *Doom* y *Skyrim*. Volver a recorrer los parajes de Tamriel, pero esta vez "desde dentro", es una auténtica pasada y una pista de lo que la realidad virtual nos puede llegar a ofrecer si se sigue apostando por ella. Pero si lo que os apetece es crearos una vida virtual, ahí están *Los Sims 4* que, aunque han tardado, por fin se han mudado a PS4 con su humor, su simpatía y sus impredecibles situaciones.

Echando la vista atrás, vemos que 2017 ha sido un año fantástico, cargado de grandes juegos, y con un final de traca. No va a ser fácil escribirle la carta a los Reyes Magos... Aunque más difícil todavía se puede poner la cosa si se nos ocurre echar un vistazo al inicio de 2018. Mejor no os fijéis mucho: corremos el riesgo de que 2017 nos parezca poco...

PS4

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.

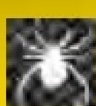
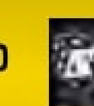
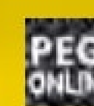


Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS  SEXO  JUEGO DE TERROR  CONTENIDO VIOLENTO  ENSEÑA A JUGAR  EDAD JUEGO EN RED



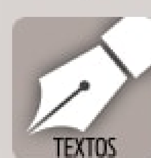




Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **ID SOFTWARE**
Editor: **BETHESDA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


PS MOVE **SÍ**

doom.com/es-es/



Doom en realidad virtual. Esto es, ni más ni menos, lo que nos ofrece este frenético shooter.



DESDE **MARTE** CON ARDOR... INFERNAL

DOOM VFR

Si alguna vez os habéis planteado cómo sería estar dentro de los tiroteos de *Doom*, ahora por fin podéis comprobarlo gracias a la realidad virtual.

Doom, la reinvención del clásico de John Carmack, fue uno de los mejores juegos de acción en primera persona de 2016. Un ritmo frenético y un apartado técnico brutal fueron dos de sus claves para triunfar. Y ahora, esta fórmula ha sido trasladada a la realidad de virtual de PS VR, un sistema que, sobre el papel, parece ideal para reventar demonios sin demasiadas complicaciones.

La historia y escenarios son nuevos, aunque reciclan bastantes elementos del *Doom* de 2016. De nuevo, viajamos a Marte para vernos las caras con innumerables oleadas de criaturas salidas del mismísimo infierno. Y, por su puesto, la única manera de contenerlas es moviéndonos sin parar mientras disparamos con todo lo que tenemos equipado en ese momento. En sus compases iniciales, *Doom VFR* logra trasladar el espíritu del título en el que se inspira. La intensidad es siempre elevadísima, la amplia variedad de armas y enemigos hace que cada tiroteo sea toda una experiencia y, además, la inmersión en realidad virtual es apabullante. Tanto las diferentes localizaciones en las que se desarrolla la campaña, de unas 4 horas de duración, como el diseño de los demonios, cuyos pedazos parecen salpicarnos, tienen un nivel de detalle excelente, por encima de la mayoría de títulos de corte similar para PS VR. A todo esto hay que sumar un sistema de mejora de armas y habilidades que, aunque se ha simplificado mucho, funciona; un buen número de retos alternativos y coleccionables en cada nivel; el añadido, como extra, de varios mapas clásicos de *Doom* que podemos disfrutar en VR y con las mecánicas "modernas"...

La armadura es una de nuestras grandes aliadas. Si ella, no duraríamos ni un segundo en Marte.

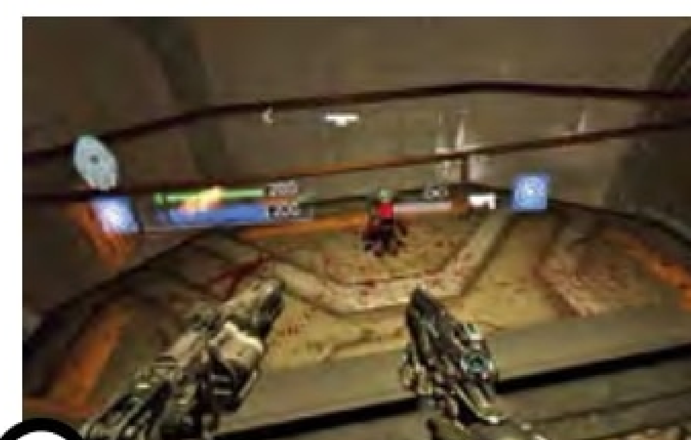
SOBREVIVE **AL INFIERNO** CON ARMAS Y CABEZA



1 LOS TIROTEOS son el alma del juego. El número de demonios es siempre elevado y, por suerte, la munición abunda. ¡Frenético!



2 HAY PUZLES en momentos puntuales. Su solución no tiene ninguna dificultad, pero superarlos es necesario para seguir avanzando.



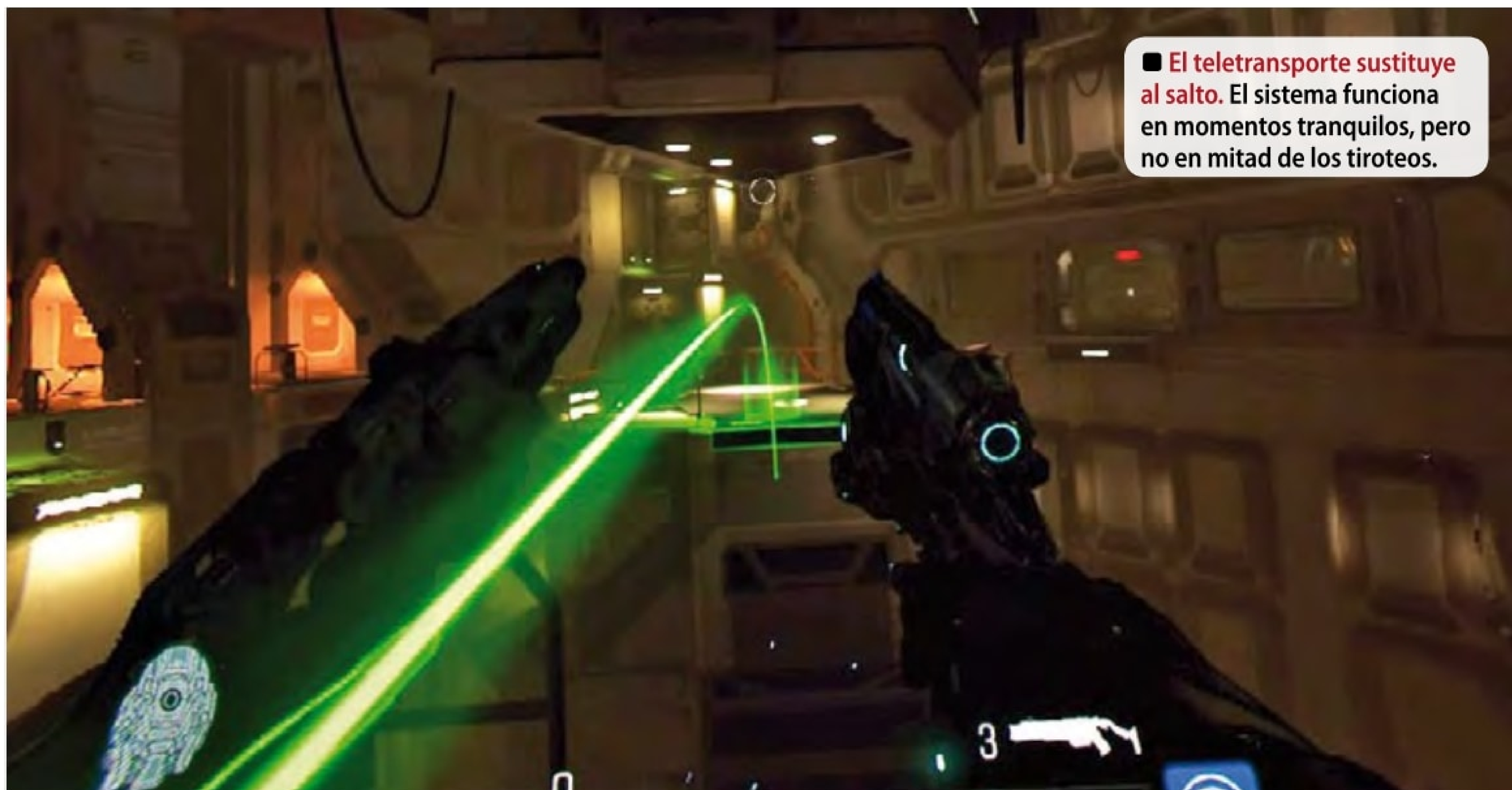
3 EXPLORAR tiene recompensa. Cada escenario de la campaña oculta objetos coleccionables que podemos encontrar de forma opcional.



■ Hay 8 armas y todas son letales. Hay pistolas, escopetas, lanzacohetes o rifles. También podemos lanzar granadas.

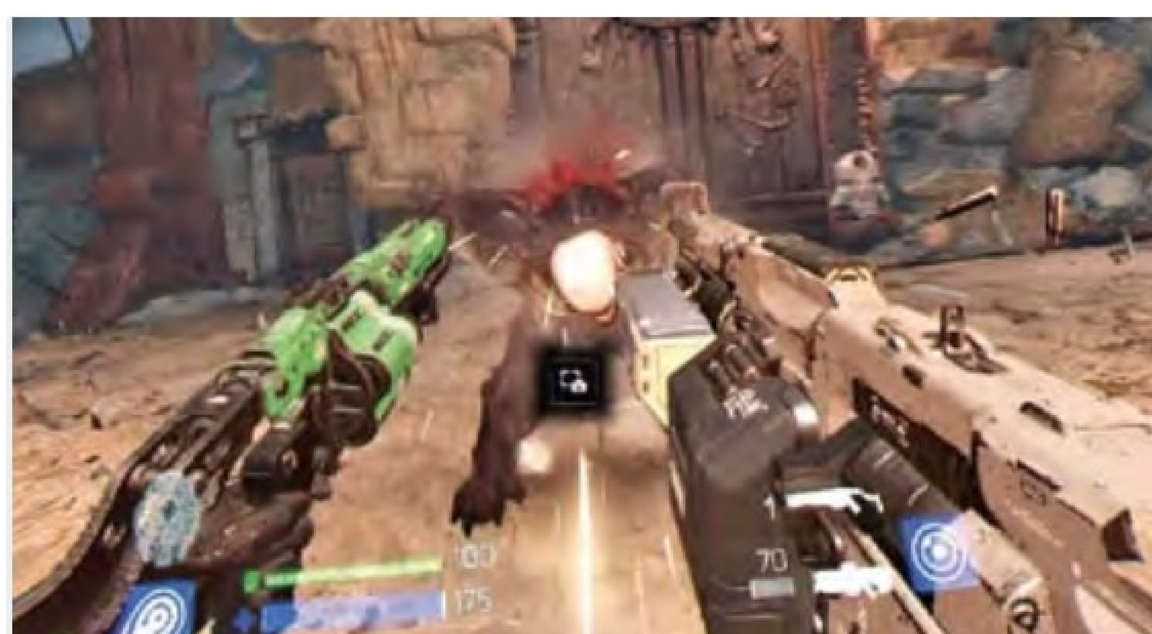


■ Los enemigos son muy variados. Algunos de ellos sorprenden por su enorme tamaño. ¡Este demonio asusta de verdad en VR!



■ El teletransporte sustituye al salto. El sistema funciona en momentos tranquilos, pero no en mitad de los tiroteos.





Es *Doom* en estado puro, con su frenético ritmo intacto. Pero el control tiene algunos errores y limitaciones.

Vamos, que es innegable que id Software ha puesto toda la carne en el asador con esta versión. Sin embargo, y tras la primera gran impresión inicial, hay algo que no funciona del todo en *Doom VFR*.

El sistema de control ofrece varias alternativas (Dual Shock 4, 2 PS Move o Aim Controller), así como diferentes configuraciones, que nos permiten elegir entre movimiento libre o por grados, para evitar mareos. Tras probarlos todos a fondo, no hemos encontrado ninguna opción con la que nos hayamos encontrado cómodos al 100%. Y esta situación viene dada por dos factores: primero por los errores de "tracking", o seguimiento, de PS VR en los momentos más frenéticos y, segundo, por la sustitución del salto por un engorroso sistema de teletransporte. Al contrario que en el anterior *Doom*, aquí no es posible saltar mientras disparamos para evitar los ataques enemigos. En su lugar, y para alcanzar zonas elevadas, debemos pulsar L2, lo que ralentiza el tiempo unos segundos, para situar un cursor en el lugar al que "saltar" a toda velocidad. Este mecánica, que se aprovecha también para realizar las ejecuciones a los demonios, corta bastante el ritmo. Y, sobre todo en momentos avanzados de la campaña, nos deja vendidos en multitud de situaciones, ya que resulta realmente complicado moverse, disparar y elegir zona a la que transportarse... todo a la vez. Con todo, y también pese a la breve duración de su campaña, *Doom VFR* es una experiencia recomendable para todos aquellos que, como nosotros, soñaron alguna vez con vivir sus tiroteos en realidad virtual.



■ En los terminales es posible mejorar de forma sencilla las armas. Cada una tiene disponible una mejora que aumenta su potencia.



■ Técnicamente todo luce a un muy buen nivel y la fluidez es total. Destacan algunos efectos y la gran sensación de inmersión.

» LOS MAPAS CLÁSICOS EN RV

El mayor extra del juego viene cargado de nostalgia. Según avanzamos en la campaña vamos desbloqueando algunos mapas clásicos de *Doom*. Su inconfundible diseño y aspecto pixelado hace las delicias de los fans más veteranos de la saga. ¡Si nos lo llegan a decir en 1993 no nos lo creemos!



NO HAY HISTORIA. Estos mapas están fuera de la campaña, y su único propósito es hacernos acabar con los demonios.



EL CONTROL es el "moderno". Es decir, que contamos con las mismas habilidades y armas que en el título principal.



LOS PÍXELES brillan en los escenarios y objetos que recogemos, pero el diseño de los enemigos mantiene las 3D.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Traslada de forma acertada la esencia de *Doom* a la realidad virtual. Muy inmersivo.

» LO PEOR

El control, sobre todo usando Move y Aim Controller, no responde como debería.

Te gustará + que... THE BROOKHAVEN EXPERIMENT



Te gustará − que... FARPOINT



82	**» GRÁFICOS** En interiores son espectaculares. En el exterior están algo vacíos.
80	**» SONIDO** Un buen doblaje al castellano y melodías rock algo machaconas.
70	**» DIVERSIÓN** Alterna momentos muy inspirados con otros frustrantes por el control.
72	**» DURACIÓN** Campaña de 4 horas, 3 niveles de dificultad y mapas clásicos.
NOTA 75	***Doom VFR* es un juego demasiado irregular. Como experiencia breve, mola. Pero pronto se aprecian sus errores.**





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TT GAMES**
Editor: **WARNER BROS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**
Precio Deluxe Edition: **79,95 €**

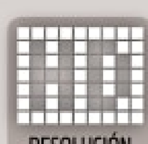

JUGADORES **1-4**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.lego.com/es-es/marvelsuperheroes/marvel-super-heroes-2



Los Vengadores, los Guardianes de la Galaxia y otros personajes de Marvel se alían contra Kang el Conquistador.

EL UNIVERSO SE VUELVE A QUEDAR **DE UNA PIEZA**

LEGO Marvel Super Heroes 2

Los personajes de Marvel copan la cartelera mes tras mes, así que no es de extrañar que TT Games haya encontrado un filón en sus superpoderes.

Desde hace unos años, la cartelera se ha convertido en el segundo hogar de los superhéroes, con la retahíla de películas del Universo Cinematográfico de Marvel. Del mismo modo, los videojuegos han devenido en la segunda casa de las figuras de LEGO, con las que TT Games ha recreado infinidad de sagas de gran éxito en el cine: "El Señor de los Anillos", "Harry Potter", "Piratas del Caribe", "Batman"... En esa tesitura, los héroes de la compañía de la que Disney es propietaria van ya por su tercera aventura de piezas, tras las de 2013 y 2016. En esta ocasión, los Vengadores forman tándem con los Guardianes de la Galaxia y otros personajes (Spider-Man, Doctor Strange, Daredevil, Luke Cage, Iron Fist y muchos más) para enfrentarse a Kang el Conquistador, que ha roto el espacio-tiempo y ha atacado varios sitios y épocas a la vez. Esa ambientación se ha aprovechado para plantear una aventura de las más completas de la saga, si bien no sorprenderá a quien tenga los pulgares pelados de montar y desmontar piezas.

La aventura está formada por veinte fases, que combinan, con mucho desenfado, situaciones de las películas con otras de cosecha propia, siempre precedidas por una introducción a cargo de J. Jonah Jameson, el periodista que tanto odia a Spider-Man. Los niveles suelen ser bastante lineales, de modo que hemos de avanzar rompiendo bloques y reconstruyendo otros para fabricar mecanismos, con la posibilidad de jugar en cooperativo local con una segunda persona. Como siempre,

Más de 200 héroes y villanos de Marvel nos esperan en esta aventura rebosante de acción y humor.

UNA AVENTURA CON **PIEZAS MUY RECONOCIBLES**



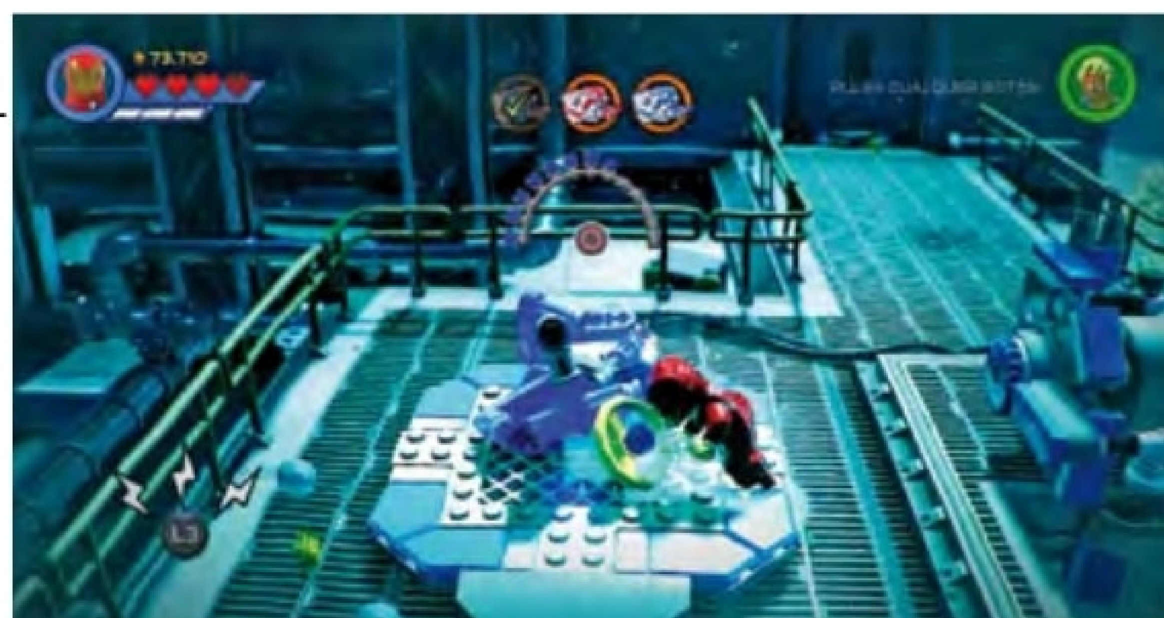
① **EXPLORACIÓN.** Los escenarios ...nde transcurren las misiones ...ipales son bastante lineales, pero ... mundo abierto que los conecta.



② **PUZLES.** Para avanzar hay que superar pequeños retos que, por lo general, exigen usar una habilidad que sólo posee un determinado héroe.



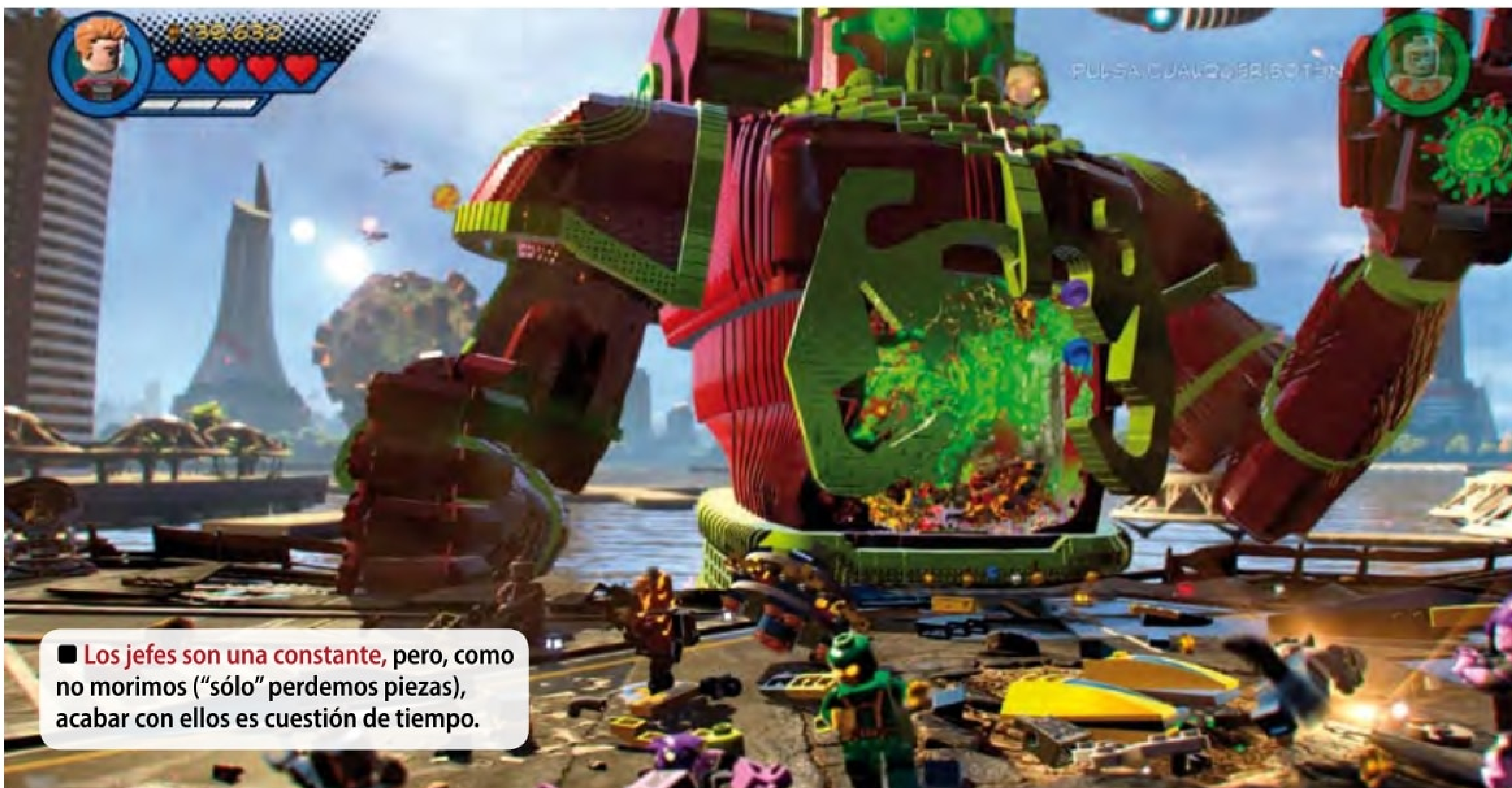
③ **ACCIÓN.** Ya sea cuerpo a cuerpo o disparando a lo loco, podemos reducir a fosfatina muchos elementos del entorno, así como a los enemigos.



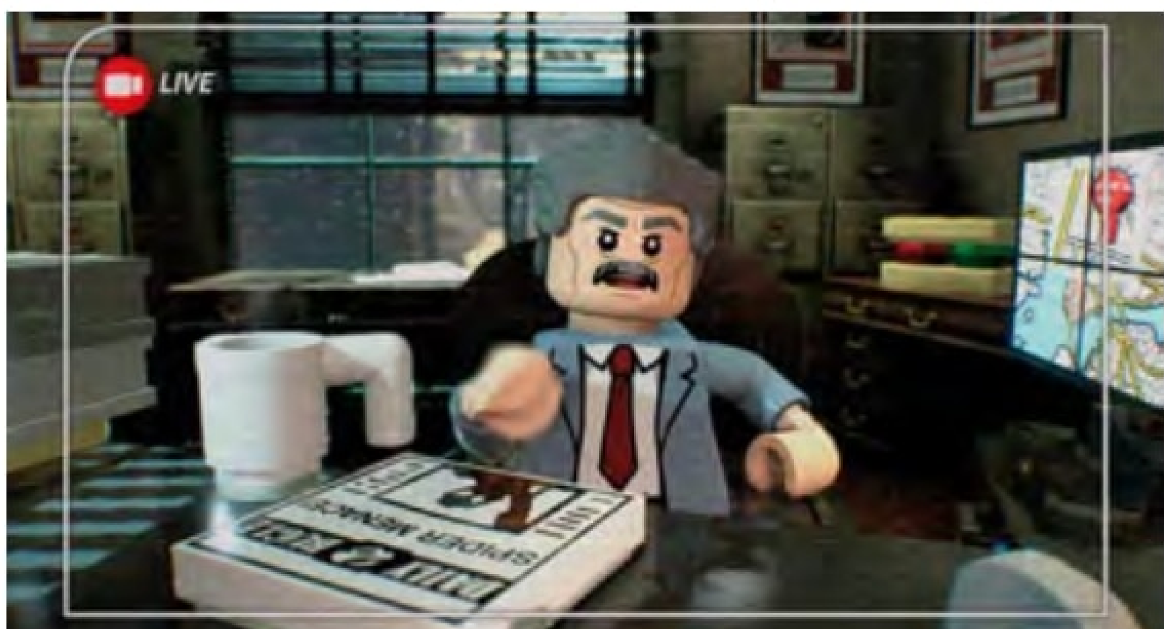
■ Para avanzar, es importante destruir cuanto veamos alrededor, de cara a obtener piezas con las que construir ciertos interruptores.



■ Hay un editor para crear héroes propios, a los que se les pueden modificar las habilidades, las armas, los rasgos o la vestimenta.



■ Los jefes son una constante, pero, como no morimos ("sólo" perdemos piezas), acabar con ellos es cuestión de tiempo.





Es una entrega muy completa, si bien no sorprenderá a quien tenga los pulgares pelados de montar piezas.

hay muchos puzles cuya resolución depende de que empleemos al héroe adecuado, pues cada uno suele tener una o dos habilidades únicas. Por ejemplo, Spider-Man puede tender telarañas sobre un precipicio, Capitán América puede sofocar fuegos con su escudo, Miss Marvel puede empequeñecer o agrandarse... Los combates también tienen mucho peso, con numerosos villanos que hacen las veces de jefes, como Shocker, Kingpin, el Doctor Octopus, Surtur y muchos otros. Eso sí, los golpes cuerpo a cuerpo pecan de toscos y las mecánicas de los jefes no son nada del otro jueves. Completar la aventura conlleva unas veinte horas. La cifra de por sí es bastante generosa, pero, además, hay infinidad de coleccionables: 250 minikits, 255 bloques dorados, 50 Stan Lee... Añadid los múltiples retos que hay en Chronopolis, el mundo abierto que conecta todas las fases, y que hay multijugador competitivo para cuatro personas. Sólo es local, pero se agradecen sus batallas, en las que hay que robar gemas del infinito para sumar puntos o bien pintar el escenario de nuestro color.

El apartado visual es muy resultón, con unos personajes bastante detallados y, sobre todo, unos escenarios muy variados, que van desde la Mansión de los Vengadores hasta un castillo medieval, pasando por Asgard, Egipto o un Manhattan "noir". Eso sí, la cámara semifija es un engorro a veces. En cuanto al sonido, la mayoría de voces no son las de las películas, pero el doblaje está muy cuidado, y es un gustazo escuchar ciertas melodías de las pelis. Si te gustan los juegos LEGO, este te encantará.



■ El multijugador competitivo ofrece un modo de acaparar gemas del infinito y otro de pintar zonas. Gana quien más puntos acumule.



■ Los coleccionables aumentan la rejugabilidad, pues requieren volver a los niveles en modo libre, con el personaje conveniente.

» EL UNIVERSO (DE MARVEL) SOBRE MÍ

El juego es muy variado, gracias a lo bien que se aprovecha todo el Universo Cinematográfico de Marvel. A diferencia de otras sagas de LEGO a las que hay que darles más vueltas para poder sacarles derivaciones jugables con fundamento, aquí todo fluye con una naturalidad digna de las películas.



HABILIDADES. Hay más de 200 héroes, la mayoría de ellos con poderes exclusivos para superar determinados obstáculos.



VEHÍCULOS. Hay medio centenar, y son muy útiles para desplazarse por el mundo abierto de Chronópolis, por tierra y aire.



ENTORNOS. Además de Asgard, Wakanda o Manhattan, visitamos enclaves como la Inglaterra medieval o el salvaje Oeste.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La variedad de habilidades y entornos. Da para muchas horas. El humor "made in LEGO".

» LO PEOR

La fórmula está sobreexplotada. La cámara. El combate cuerpo a cuerpo es muy plano.

Te gustará + que... LEGO MARVEL VENGADORES



Te gustará + que... LEGO CITY UNDERCOVER

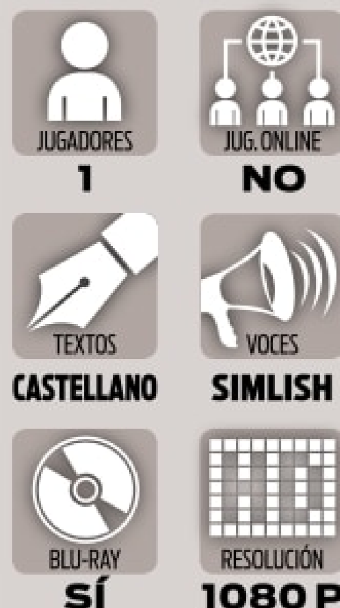


80	**» GRÁFICOS** El conjunto es variado y resultón, pero la cámara fija da problemas.
85	**» SONIDO** El doblaje es notable, y hay puntazos como el walkman de Star-Lord.
80	**» DIVERSIÓN** Los combates flojean, pero la exploración y los puzles lo compensan.
90	**» DURACIÓN** La historia da para veinte horas, y necesitaréis aún más para el 100%.
NOTA 82	Quizá la fórmula no sorprenda, pero es de los mejores LEGO de siempre, a la altura del Universo Cinematográfico de Marvel.





Género: **ESTRATEGIA**
Desarrollador: **MAXIS**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,99 €**
Edición Fiesta Deluxe: **59,99 €**



JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **SIMLISH**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.ea.com/es-es/games/the-sims/the-sims-4/console



La libertad y las posibilidades son enormes. ¡Los Sims se atreven con todo en su día a día!

UN **"SIM-ULADOR"** REBOSANTE DE VIDA

Los Sims 4

Los Sims nacen, crecen, se reproducen... ¡y ahora también la lían en PS4! ¿Estáis listos para montaros vuestro propio Gran Hermano en casa?

Les ha costado unos añitos decidirse, pero, por fin, Los Sims se han atrevido a abandonar el calor de su hogar en PC y a buscar una segunda residencia en PS4. ¿Cumplirá este "nuevo barrio" con todas sus expectativas? ¡Vamos a verlo!

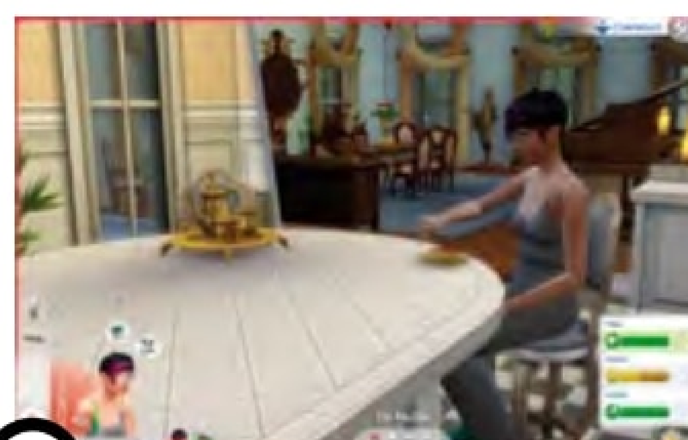
Esta versión de *Los Sims 4* es casi un calco de la que lleva triunfando en ordenadores desde 2014, pero cuenta con una gran (e inevitable) diferencia: la adaptación de su interfaz original, enfocada totalmente al uso de ratón y teclado, al Dual Shock 4. El resultado, por desgracia, no es todo lo satisfactorio que nos hubiera gustado. Y, ojo, no porque Maxis y EA hayan hecho un mal trabajo "mapeando" los controles en el mando, sino porque se nota que todo está pensado para "clicar y arrastrar" continuamente. Evidentemente, esta mecánica no le sienta nada bien a un pad. Y eso es algo que comprobamos ya desde los primeros compases del juego, en los que debemos crear un Sim personalizado y decorar su casa, lo que acarrea mover decenas de barras, pinchar en menús repletos de información, "pegarnos" con los muebles para rotarlos y colocarlos en su sitio... todo un engorro que, con la práctica, aprendemos a capear, pero que nunca logra resultar natural ni efectivo, sobre todo cuando toca encadenar acciones. El sistema de control lastra, por tanto, la experiencia. Y es una verdadera pena, porque se trata de un "simulador de vida" repleto de libertad, con inmensas posibilidades y, sobre todo, totalmente impredecible. Durante nuestras partidas hemos forjado intensas relaciones de amistad, llegado a lo más alto en el mundo laboral o asistido emocionados al

Los Sims llevan con nosotros desde el año 2000. En todo este tiempo han evolucionado muchísimo.

COMIENZA **UNA NUEVA VIDA** VIRTUAL



① **LOS EDITORES** de Sims y de hogares son el primer paso. Con ellos debemos crear un alter ego virtual y brindarle un lugar donde vivir.



② **LAS NECESIDADES**, como comer o dormir, se representan a través de barras. El tiempo es "real", por lo que hay que estar pendiente.



③ **LAS INQUIETUDES** de nuestro Sim varían: algunos son muy sociales, otros aman su trabajo, muchos buscan el amor... ¡Experimenta con todo!



■ Las emociones de nuestro Sim varían constantemente según le pasan cosas. De su estado actual dependen sus reacciones.



■ El teléfono móvil es una herramienta indispensable. Con él podemos llamar a nuestros amigos u organizar fiestas.



■ Hay tres barrios distintos. Para desplazarnos pinchamos al edificio que queremos ir y nos teletransportamos.





El sistema de control con el mando es el principal escollo, ya que el juego está pensado para ratón y teclado.

nacimiento de nuestros hijos. Por supuesto, no todo ha sido un camino de rosas, y también hemos sufrido la otra cara de la moneda, como traiciones de quién menos lo esperábamos, desengaños amorosos o, incluso, la muerte de seres queridos. Y es que el juego hace todo lo posible por motivarnos (nunca guiarnos u obligarnos) a exponer continuamente a nuestros Sims a nuevas situaciones y estímulos. Y no solo para que cumplamos con sus clásicas necesidades de hambre, sueño o higiene, sino para agitarles emocionalmente. Así, y según hayamos definido su personalidad en el editor, nuestra representación virtual tiene unas inquietudes y unos objetivos propios, un carácter muy bien definido y unas reacciones totalmente únicas. Y lo mejor de todo es que siempre evolucionan de forma muy natural y creíble según lo hace su vida. Y os aseguramos que, en este sentido, hay miles de variantes posibles. ¡Una pasada!

Para representar este pequeño gran universo, Maxis y EA han apostado por unos detallados gráficos de aspecto desenfadado que cumplen de sobra con su cometido, pero que, de nuevo, no dan lo mejor de sí mismos en PS4. Las ralentizaciones, incluso en PS4 Pro, son frecuentes y la constante necesidad de rotar la cámara y de jugar con el zoom vuelve a recordarnos cuánto echamos de menos un ratón. Sí, lo sabemos: de nuevo el control. Pero es que esta versión de *Los Sims 4* es, en resumen, una fuente casi inagotable de posibilidades, cuya experiencia se ve mermada por un manejo realmente incómodo. ¡Una pena!



■ Las interacciones sociales son una de las principales preocupaciones de nuestros Sims. ¡Nunca dejes que se aburran!



■ La interfaz y los menús incluyen decenas de pequeñas pantallas e iconos, por lo que su manejo con el mando es poco eficaz.

» LAS SITUACIONES MÁS DIVERTIDAS

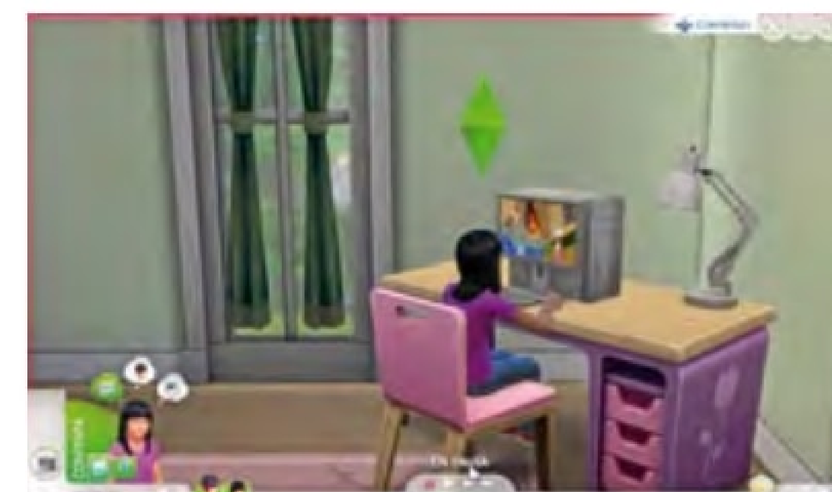
Uno de los puntos fuertes del juego es la tremenda cantidad de situaciones diferentes que podemos vivir. La mayoría de ellas están provocadas por nuestros actos, mientras que otras surgen debido a la personalidad propia del resto de Sims que nos rodean. ¡Hay que ver las que se lían a veces!



TENER UN HIJO es todo un reto. No solo hay que vivir el embarazo, sino que luego tenemos que cuidar al peque.



DORMIRSE en casa ajena o en plena calle es muy embarazoso. ¡Una retirada a tiempo siempre es una victoria!



"TROLEAR" en foros de internet o echarse una partida a un juego son solo dos de las cosas que podemos hacer con el PC.

VALORACIÓN

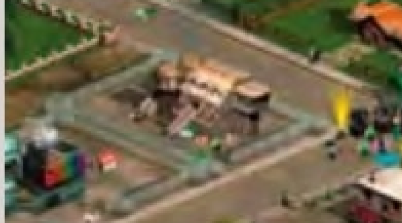
» LO MEJOR

La gran libertad para hacer evolucionar a nuestros Sims en todos los aspectos.

» LO PEOR

El control con el mando es muy poco efectivo y, en ocasiones, llega a ser frustrante.

Te gustará + que... CONSTRUCTOR HD



Te gustará − que... MINECRAFT



80	**» GRÁFICOS** Muy graciosos y detallados, aunque hay ralentizaciones puntuales.
78	**» SONIDO** Al idioma propio de los Sims hay que sumar unos divertidos efectos.
70	**» DIVERSIÓN** Podría ser divertido como pocos, pero el control lo echa por tierra.
85	**» DURACIÓN** Puedes jugar hasta el infinito, pero no incluye las actualizaciones de PC.
NOTA 75	Si os sois fans de *Los Sims* el juego no os va a decepcionar, aunque deberéis armaros de paciencia con el control.







Género: **ROL**
Desarrollador: **BETHESDA GAME STUDIOS**
Editor: **BETHESDA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


PS MOVE **SÍ**

elderscrolls.bethesda.net



Skyrim VR es un RPG tan gigantesco como el *Skyrim* original. No se ha recortado absolutamente nada.

SUMÉRGETE EN LA **INMENSIDAD** DEL ROL

TES V: Skyrim VR

Llevábamos mucho tiempo esperando un juego que nos permitiera sumergirnos en un mundo "vivo" con PlayStation VR. Con *Skyrim VR*, la espera ha terminado.

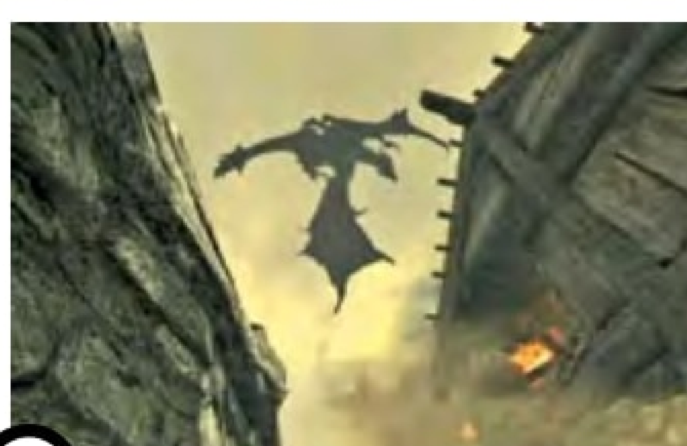
Teníamos muchas ganas de sumergirnos en un juego "grande" con el visor de PlayStation VR. Esta tecnología ya ha demostrado que funciona de lujo en experiencias "pequeñas y cerradas", e incluso en juegos de tamaño "mediano" como *Resident Evil 7*. Pero nunca, hasta ahora, habíamos tenido la oportunidad de adentrarnos en un juego de la talla de *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

Y es que *Skyrim VR* es tan inmenso como el original. De hecho, es incluso más grande, ya que incluye "de serie" las tres expansiones lanzadas en su día: *Dawnguard, Hearthfire* y *Dragonborn*. No hay ni un sólo recorte, ni en cuanto a contenido, ni en cuanto a opciones, con la única salvedad (obvia) de que no podremos jugarlo en tercera persona, siendo la vista subjetiva la única opción por defecto (pero ya sabíamos a lo que veníamos). Así pues, en *Skyrim VR* también comenzaremos siendo un prisionero que escapa en los primeros compases del juego, para enseguida abrazar la libertad de acción más absoluta. Podemos dedicarnos a la historia principal (con el regreso de los dragones y, en especial, del malvado Alduin, el Devorador de Mundos, como telón de fondo), desarrollar cualquiera de las múltiples tramas secundarias y misiones de los gremios; o simplemente, dedicarnos a vivir, comprándonos una casa, casándonos o adoptando hasta dos niños (entre otras muchas opciones). O hacerlo todo a la vez, al ritmo que nosotros mismos nos marquemos. Pues ahora imaginad este mastodóntico mundo visto desde el visor de PlayStation VR. Su capacidad de inmersión es tal que cada vez que cambies de paisaje seguro

TAN **ENORME** Y REPLETO DE OPCIONES COMO EL ORIGINAL



① **CREA TU PERSONAJE.** Al poco de comenzar tendremos que crear nuestro personaje, eligiendo sexo, raza ,etc. Igual que en el original.



② **¡DRAGONES!** A partir de ahí, podremos empezar con la aventura principal, ampliada por las tres expansiones que salieron en su día.



③ **VIVE TU VIDA.** O podemos "pasar" de la misión principal y dedicarnos a explorar o a completar la gran cantidad de tareas secundarias.



■ Usando PS Move combatimos como si tuviéramos el arma en la mano, disparando hechizos, estirando la cuerda del arco...



■ Si ya daban vértigo los garrotazos de los gigantes en el original, esperad a recibirlos con PS VR. Más dura será la caída...



■ Jugando con Move, cada mando es una mano "independiente", dando lugar a interesantes opciones como poder apuntar a dos objetivos distintos de forma simultánea.





PS VR necesita más títulos como éste, que demuestran que esta tecnología es también aplicable a un juego enorme.

que te detendrás por algunos momentos para girar tu cabeza y contemplar, en 360 grados, la inmensidad y belleza de esta región de Tamriel.

Para controlar nuestras acciones en este gigantesco mundo tenemos dos opciones. Podemos usar un Dual Shock 4, la opción más "cercana" al control tradicional. De hecho, se controla igual, con la única salvedad de que el movimiento de la cámara no se realiza con el stick derecho, sino moviendo la cabeza. Podemos girar la cámara "por ángulos" o moviéndola de forma "natural", que es la opción más realista (pero la que más suele marear). La otra opción de control es usar dos mandos Move. En este caso, cada mando representa una mano, lo que nos deja interesantes opciones como poder lanzar un hechizo con cada mano apuntando a dos objetivos distintos o manejar el arco de una forma más... "realista". Aquí avanzaremos apuntando con el Move izquierdo y "teletransportándonos". Lo que menos nos ha gustado de esta modalidad es que navegar por los menús es mucho más farragoso. Con el Dual Shock es más sencillo. En cuanto al apartado técnico, hay que decir que *Skyrim VR* está más cercano al original de PS3 que al remasterizado de PS4 (por cierto, no se puede importar la partida a éste). Es verdad que con PS VR se aprecia una pérdida de resolución, algo que en este juego se nota más de la cuenta, a lo que hay que sumar bastante "popping". Pero, de verdad, esto os importará poco una vez que os sintáis "dentro" de *Skyrim*. Ojalá haya muchos más juegos así en el futuro para PlayStation VR.



■ Ofrece distintos "filtros" que tratan de suavizar el movimiento en aras de evitar mareos. Pero esto depende de cada jugador.



■ Podemos controlar el giro de cámara de forma natural o con el ya tradicional giro "por ángulos". ¿Cuál te resulta más llevadero?

EXPLORANDO SKYRIM CON PS VR

En *Skyrim VR* podremos movernos usando un Dual Shock 4 o con dos mandos Move (cada uno representa una mano). Cada modalidad admite además distintos ajustes, para tratar de adaptarse a todo tipo de usuarios y evitar los dichosos "mareos". Nosotros nos hemos acostumbrado rápido.



CONTROL TRADICIONAL usando el Dual Shock, aunque el movimiento de la cámara y el apuntado se efectúa con la cabeza.



"TELETRANSPORTE". Si usamos Move, podemos apuntar hacia donde queremos desplazarnos, y nos "teletransportaremos".



ARMAS CON MOVE. El uso de las armas con usando los dos mandos Move es más "realista". Un buen ejemplo es el arco.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Por fin un juego "grande" que saca provecho de las virtudes de PlayStation VR.

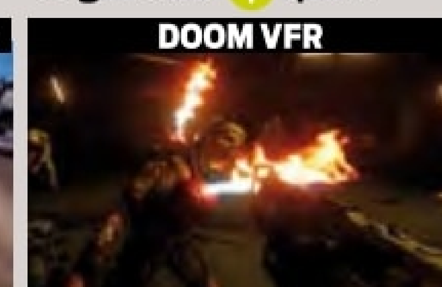
» LO PEOR

Gráficamente se notan los años. Navegar por los menús con Move es farragoso. Su precio.

Te gustará + que... LOADING HUMAN: CHAPTER 1



Te gustará + que... DOOM VFR



79	**» GRÁFICOS** Más cercanos al original de PS3 que al remasterizado. Pero te "envuelven".
94	**» SONIDO** Mantiene el doblaje al castellano y la inolvidable BSO de Jeremy Soule.
89	**» DIVERSIÓN** Tan divertido y repleto de opciones como el original... si no te mareas.
96	**» DURACIÓN** Más de cien horas de aventuras que podrás estirar a tu antojo.
NOTA 88	**PlayStation VR es una grandiosa excusa para volver a perdernos por *Skyrim*. Si dispones de esta tecnología, tienes que probarlo.**





Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,99 €**

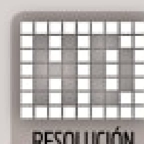

JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **2-4**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.capcom-europe.com/



Miles de zombis os esperan en un juego exagerado, divertido y muy "simpático"... a su manera.

HORA DE SACAR NUESTRO LADO **SALVAJE**

Dead Rising 4 Frank's Big Package

Con un arma en la mano y varios miles de objetivos, Frank West demuestra que matar muertos vivientes no tiene por qué ser una cosa muy seria.

Zombis, muertos vivientes o infectados. Unos son rápidos, otros más lentos y van en manada y otros son enormes debido a mutaciones, pero todos tienen en común que mueren (de nuevo) muy bien y es tremendamente satisfactorio acabar con ellos. Y en el regreso de Frank West a Willamette, lo vais a pasar bomba.

16 años han pasado desde que el joven reportero de investigación Frank West acudiera a un pueblecito de Colorado llamado Willamette para investigar unos sucesos extraños. Lo que se encontró fue un centro comercial (inspirado en la película "El amanecer de los muertos") repleto de zombis. No logró acabar con el brote, que se extendió por Estados Unidos hasta que todo el mundo se vacunó con el antídoto (llamado Zombrex) y la amenaza se extinguió. Ahora, West es profesor y, engañado por una de sus alumnas, volverá a Willamette a tiempo para el Black Friday, el estreno del nuevo centro comercial y una nueva plaga de zombis. Habrá que investigar por qué han aparecido de nuevo en la ciudad, qué tiene que ver el Gobierno, por qué hay unos lunáticos que investigan con zombis y, de paso divertirnos un rato.

Aunque la historia tiene peso, lo principal del juego es mantenernos ocupados matando criaturas de todas las maneras posibles. En el centro comercial tendremos desde tablones de madera hasta carritos de la compra, pasando por armas blancas, explosivos, ballestas, alabardas o mazas. Además de lo que nos encontremos tirado por ahí, también podremos utilizar las armas de fuego que

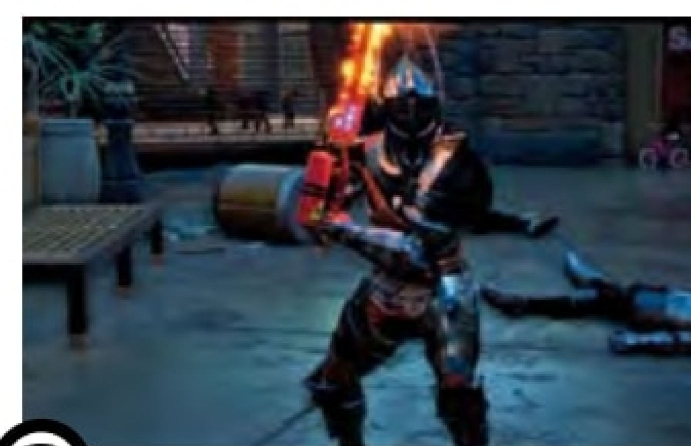
ESTOS MUERTOS ESTÁN **MUY VIVOS**



1 **ZOMBIS.** Son lentos y algo tontos, aunque habrá que tener cuidado con los zombis recién convertidos y los Evo Zombis.



2 **EJÉRCITO.** Hay que averiguar qué hace el ejército en el pueblo. Eso sí, si los matamos, podemos usar su arsenal. No nos vendrá nada mal.



3 **MANÍACOS.** Enemigos que han perdido la cabeza y son algo más duros que el resto de humanos. Dan variedad a los enfrentamientos.

Frank West tiene ahora unos 50 años y se lo pasa tan bien como nosotros machacando zombis.



■ El Exo Traje nos permite controlar las armas más grandes (y bestias) del juego. Hay que encontrarlo y dura un tiempo limitado.



■ Hay supervivientes repartidos por los escenarios. Si los salvamos, nos darán armas o planos para crear poderosas "herramientas".



■ Con los planos podemos modificar nuestro arsenal para crear armas imposibles que resultan muy útiles.





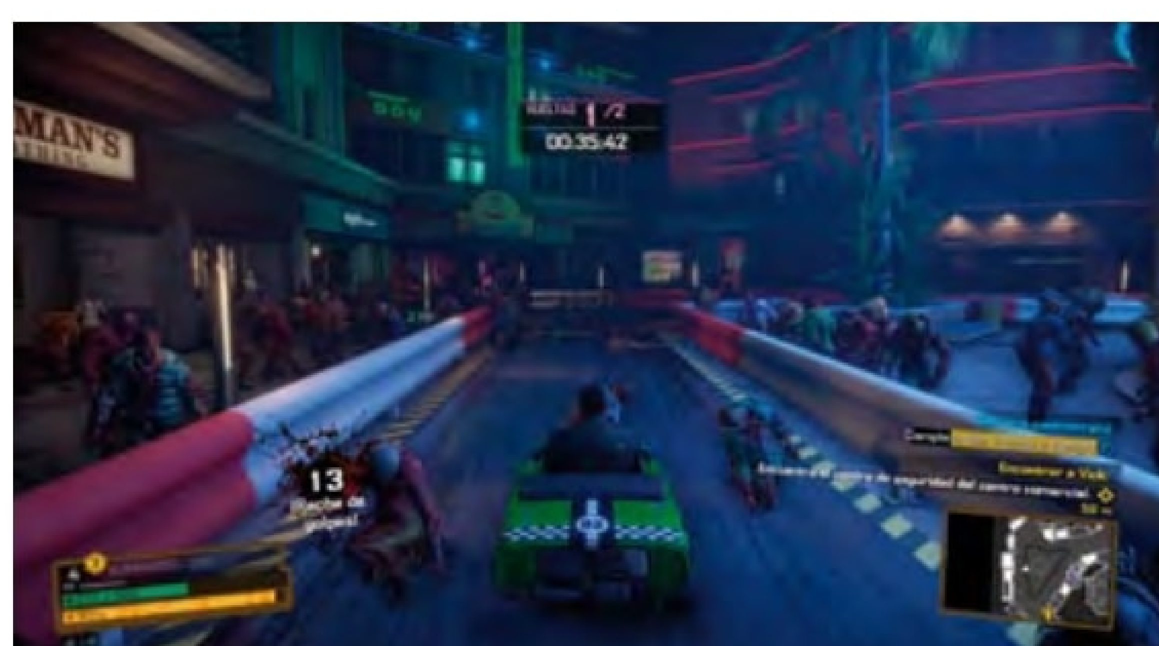
Ha perdido gran parte de la tensión de otras entregas para convertirse en un juego de acción divertido y sin rodeos.

dejen los miembros del ejército que intentan parar lo que está pasando en el pueblo, pero también el Exo Traje. Se trata de una potente armadura que nos permite desmembrar enemigos, así como coger las armas más grandes, y espectaculares, de todo el juego.

Durante las 20 horas de campaña nos movemos tanto por el centro comercial, como por los túneles y el pueblo cercano. Siempre tenemos los puntos de misión marcados, pero podemos "distraernos" cuanto queramos machacando zombis, miembros del ejército y unos tipos que perdieron la cabeza por el brote zombi, con todo el arsenal que tenemos a nuestra disposición. Además, es muy fácil perder el norte y liarse a machacar criaturas, ya que en todo momento veremos cientos de enemigos en pantalla. Sigue resultando espectacular la cantidad de personajes que vemos a la vez en el escenario sin que el rendimiento del juego caiga (explosiones y fuentes de sangre incluidas) y los chascarrillos de Frank, que en este juego es bastante cínico, consiguen sacarnos más de una sonrisa. Además, aunque tenemos diversión para rato en el modo para un jugador, podremos conectarnos con hasta otros tres amigos en el modo online para disfrutar de misiones que nos permitirán competir entre nosotros por ver quién es el más efectivo machacando zombis. Aunque no hay ni psicópatas ni un reloj que nos atosigue, sí encontramos miles de zombis que machacar con un arsenal de lo más variado. No es el juego más memorable de la saga, pero os divertirá de lo lindo.



■ La cámara tiene filtros (visión nocturna y de análisis de espectro) que nos permiten avanzar en la historia y hacernos... ¡autofotos!



■ Los vehículos abundan, hay de muchos tipos y son geniales para esos momentos en los que sólo queremos liberar tensión.

EXTRAS **HEROICOS** MARCA DE LA CASA

La aventura principal nos da un montón de horas de diversión alocada, pero Capcom ha ido más allá con el modo "Héroes" y otros cuantos extras que alteran la aventura y nos permiten disfrutar de un juego aún más exagerado. Este contenido adicional se descarga gratis en la Store y pesa 17 GB.



CAPCOM HEROES. Reviviremos los seis capítulos de la historia principal, pero con trajes y poderes de héroes de Capcom.



FRANK TRIUNFANTE. Es un modo aparte en el que West es un zombi muy enfadado que debe acabar con todos los humanos.



MINI GOLF. En solitario, a través de online o en modo local, podemos liberar tensión echando unos hoyos bastante bestias.

VALORACIÓN

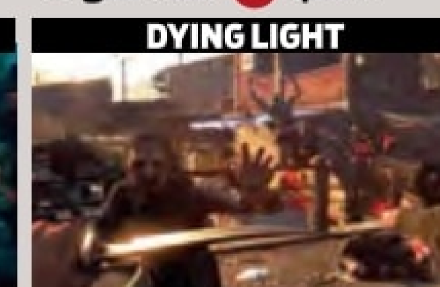
» LO MEJOR
Cientos de zombis en pantalla a la vez y decenas de armas en nuestro arsenal.

» LO PEOR
Los extras del modo Héroes no aportan demasiado y no es muy difícil...

Te gustará + que... ZOMBIE ARMY TRILOGY



Te gustará − que... DYING LIGHT



85	**» GRÁFICOS** No es el techo de PS4, pero sorprende la cantidad de elementos en pantalla.
80	**» SONIDO** Voces en inglés que tienen su gracia y efectos de sonido muy logrados.
88	**» DIVERSIÓN** Podemos acabar con los enemigos de muchísimas maneras diferentes.
84	**» DURACIÓN** La campaña es larga, tiene multijugador y misiones secundarias.
NOTA 85	Ha perdido la esencia de *Dead Rising 2* para convertirse en algo más directo, pero también tremendamente divertido.







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TEAM BONDI**
Editor: **ROCKSTAR GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.rockstargames.com/lanoire/es/



En la ciudad de Los Ángeles de los años 40, Cole Phelps debe resolver una serie de casos inspirados en crímenes reales.

EL **DETECTIVE** EN LA CIUDAD DEL PECADO

L.A. Noire

Siete años después de su lanzamiento original, esta magnífica aventura de investigación y suspense llega a PS4 con un "lavado de cara".

Cole Phelps, el protagonista de *L.A. Noire,* no es el policía más simpático ni el más amable. Lo que le distingue de sus compañeros es que es muy "cabezón": no para hasta dar con el culpable de un delito. Y trabajo no le falta: en la ciudad de Los Ángeles, en plenos años 40, nuestro héroe tiene que enfrentarse a algunos de los crímenes más truculentos de la historia. Ahora tenemos la oportunidad de revivir sus aventuras y meternos en los zapatos de este "pies planos" para investigar, buscar pistas, interrogar a sospechosos y, si es necesario, recurrir a la violencia.

Esta nueva edición de *L.A. Noire* incorpora todo el DLC del juego original, el cual mantiene las mismas mecánicas. Podemos movernos libremente por la ciudad, pero para avanzar tenemos que resolver una serie de casos, a cuál más emocionante. Y lo hacemos siguiendo "al dedillo" el manual del policía de las "pelis" clásicas: buscamos pistas en el lugar de los hechos e interrogamos a los sospechosos. Aquí entra la fantástica tecnología facial del juego, que permite crear unos personajes con expresiones y "tics" completamente naturales. Debemos interpretar por sus gestos si nos están mintiendo o si son de fiar. Las ocasionales fases de acción (con persecuciones, tiroteos y peleas) son la guinda en un desarrollo que engancha, arropado por una fabulosa ambientación, digna del mejor cine negro. En su salto a PS4 *L.A. Noire* ha mejorado en casi todo: las texturas son fantásticas y tiene un framerate óptimo, pero también abunda la niebla y el popping. Nada que impida disfrutar con esta aventura, que desborda personalidad.



Las persecuciones son momentos emocionantes, que nos ponen a la caza de sospechosos que tratan de huir.



Hay momentos de acción, pero la base del desarrollo es la investigación, casi como una aventura gráfica.

ASÍ ACTÚA UN **POLICÍA** "DE LIBRO"



1 **SOBRE EL TERRENO.** Nada más llegar tenemos que hablar con policías y testigos, que nos darán una impresión general sobre lo ocurrido.



2 **PRUEBAS.** Hay que "peinar" el escenario del crimen y recoger todas las evidencias, para así reunir las pistas que nos ayuden a resolver el caso.



3 **INTERROGAR.** Podemos ser "Poli Bueno", "Poli Malo" si queremos presionar o Acusar si los gestos del sospechoso delatan que miente.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La investigación, auténtica y divertida. La expresividad facial. Una ambientación genial.

» LO PEOR
La remasterización podría estar algo más pulida. Las voces suenan un poco "enlatadas".

87	**» GRÁFICOS** Le pesan un poco los años, pero la expresividad facial es increíble.
79	**» SONIDO** Excelente banda sonora, con voces (en inglés) no muy bien integradas.
90	**» DIVERSIÓN** Reunir pistas, los interrogatorios, los momentos de acción... "Se sale".
87	**» DURACIÓN** El juego original y todo su DLC dan para más de 30 "horitas" de juego.
NOTA 88	Tanto si os perdisteis *L.A. Noire* en su momento como si queréis redescubrirlo, esta versión para PS4 es muy recomendable.





Género:
PLATAFORMAS
Desarrollador:
SONIC TEAM
Editor:
SEGA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,99 €


JUGADORES
1


JUG. ONLINE
NO


TEXTOS
CASTELLANO


VOCES
CASTELLANO


BLU-RAY
SÍ


RESOLUCIÓN
1080 P

www.sonicthehedgehog.com/sonic-forces



Sonic vuelve por partida doble y acompañado de un avatar que nos crearemos nosotros dentro de un variado abanico de opciones.

LA UNIÓN **"SEGUERA"** HACE LA FUERZA

Sonic Forces

Tras conquistarnos con su enfoque más clásico en *Sonic Mania*, la eterna mascota de Sega quiere convencernos también con una entrega "moderna".

Por desgracia, no termina de lograrlo. Arropado por una "apocalíptica" historia, *Sonic Forces* reúne al Sonic "moderno" y al clásico en un desarrollo que consta de 30 niveles de plataformeo a toda pastilla alternando niveles en 3D y 2D.

La principal novedad con respecto a sus antecesores es que, para ayudar al erizo azul y a sus amigos en su nueva lucha contra Eggman, tendremos que crearnos un avatar, que compartirá protagonismo con los héroes ya conocidos. Para ello, podemos basarnos en distintos animales (conejo, pájaro...) y cada uno tendrá una característica propia, además de un "gadget" llamado Wispon que nos otorgará poderes increíbles que podremos ir alternando. Y además, al avanzar desbloquearemos distintos ítems para personalizar a nuestro avatar (sombreros, gafas, camisetas, guantes, calzado...). El problema está en que, para disfrutar de esta variedad de protagonistas, tenemos unos niveles de un diseño bastante desangelado y, sobre todo, cortos y bastante facilones. Es cierto que podremos rejugarlos buscando la mejor puntuación, las cinco estrellas que hay ocultas en cada uno y otros retos extra. Pero es poca "mandanga" para los fans más talluditos de este personaje. Para colmo, el control es impreciso, lo que no ayuda demasiado a mejorar la experiencia. Eso sí, al menos técnicamente *Sonic Forces* sí cumple con soltura. Y nos deja algunos momentos (pocos) bastante molones, sobre todo algunos combates contra jefes finales. Pero creemos que *Sonic Forces* funcionará mejor entre el público infantil. Al "seguero" de toda la vida le va a saber a poco.



Contaremos con bastantes habilidades, que en muchos casos dependen del héroe que manejemos.



Se alternan fases en 2D con otras en 3D y mixtas. Pero los niveles son cortos y con un diseño decepcionante.

CRÉATE UN **PERSONAJE** DIGNO DE LA COMPAÑÍA DE SONIC



1 **EDITOR.** Podremos ponerle a nuestro avatar gorros, máscaras, guantes, zapatos... A medida que avancemos iremos desbloqueándolos.



2 **ANIMALES.** Pero antes, hay que elegir en qué animal nos queremos basar (conejo, pájaro...). Cada uno tiene una habilidad asociada.



3 **WISPON.** Y nuestro avatar tiene también este "gadget" que sirve como gancho y que nos permitirá desatar poderes especiales (fuego, eléctrico...).

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La variedad que ofrece a la hora de crearnos un avatar. Es entretenido (lo poco que dura).

» LO PEOR
Los niveles suelen ser cortos y bastante facilones. El control es algo impreciso.

71	**» GRÁFICOS** Cumple con bastante corrección y todo se mueve como debe.
76	**» SONIDO** Buen doblaje al castellano en el que los héroes conservan "sus voces".
65	**» DIVERSIÓN** Es entretenido, aunque no esperes encontrar grandes desafíos.
60	**» DURACIÓN** Verás las 30 fases en pocas horas, pero sacar el 100% tiene su miga.
NOTA 67	**Un plataformas entretenido rápido y con buenas ideas, que disfrutarán más los más jóvenes que los fans de Sonic.**







Género:
ROL
Desarrollador:
TRI-ACE
Editor:
SQUARE ENIX
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
20,99 €



https://eu.square-enix.com



Star Ocean: The Last Hope salió en PS3 en 2010 y ahora llega a PS4 remasterizado. Como es una precuela, no hace falta conocer el resto de la serie.

LA ODISEA DEL **ESPACIO** NIPONA LUCE SU MEJOR CARA

Star Ocean: The Last Hope

Tras remasterizar los *Kingdom Hearts* y algunos *Final Fantasy*, ahora le toca el turno a la cuarta entrega de la epopeya espacial de Square Enix y tri-Ace.

Tras estrenarse el año pasado con *Integrity and Faithlessness*, la saga *Star Ocean* vuelve a PS4 con la remasterización de su cuarta entrega, *The Last Hope,* que apareció en PS3 allá por 2010 con una versión *International* que añadió nuevos contenidos y mejoras en la jugabilidad con respecto al original aparecido un año antes en 360.

***The Last Hope* funciona como precuela,** por lo que no hace falta conocer la saga para disfrutarlo. Con la Tierra devastada tras la Tercera Guerra Mundial, nuestra misión será explorar la galaxia en busca de un planeta donde pueda vivir lo que queda de humanidad. La historia y sus protagonistas no es que sean memorables, pero la aventura logra engancharnos fundamentalmente gracias a sus combates. Dichos enfrentamientos son en tiempo real y están repletos de opciones (combos, fintas, alternar el control entre distintos personajes...) que logran que sean divertidos y desafiantes y, sobre todo, que no se conviertan en un mero "machacabotones" como pasa en algunos juegos de este tipo. En cuanto a las optimizaciones de esta remasterización, van mucho más allá de los típicos 1080 p en PS4 "normal" y 4K en PS4 Pro. Se pueden toquetear un montón de opciones gráficas para que demos con la configuración que más nos guste, con distintos ajustes de renderizado: opción de modificar la resolución de las texturas, posibilidad de activar o no el desenfoque de cámara y el autosombreado, ajustar la profundidad de las sombras... Puede que a muchos usuarios todas estas opciones les abrumen, pero los más sibaritas lo agradecerán. Y le dan lustre a un RPG que sigue siendo notable.



En los combates podremos alternar el control de los personajes, realizar combos y fintas... Muy divertidos.



Podremos realizar muchos ajustes gráficos. En PS4 Pro lo veremos en 4K aunque la expresividad es la que es...

SOMOS LA **ÚLTIMA ESPERANZA** PARA LA HUMANIDAD



1 **EN BUSCA DE UN FUTURO.** La tierra ha quedado devastada y nuestra misión es buscar un nuevo planeta para el resto de la humanidad.



2 **MISIONES SECUNDARIAS.** La historia principal no es precisamente memorable. Las misiones secundarias le aportan algo más de "enjundia".



3 **COMBATES.** Lo mejor del juego siguen siendo los combates en tiempo real, que mantienen las mejoras introducidas en la versión *International.*

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sus divertidos combates y gran libertad para ajustar las opciones gráficas. Su precio.

» LO PEOR
Pese a las mejoras técnicas, en ciertos aspectos se le notan los años y las costuras...

71	**» GRÁFICOS** Muchas opciones gráficas y 4K en PS4 Pro. Pero se nota que es de 2010.
78	**» SONIDO** Buena banda sonora y opción de poner las voces en inglés o japonés.
76	**» DIVERSIÓN** Historia y personajes algo anodinos pero los combates lo compensan.
90	**» DURACIÓN** Cerca de 100 horas si realizamos todas las misiones secundarias.
NOTA 78	Una segunda oportunidad para disfrutar de un buen juego de rol de ambientación espacial que además sale a buen precio.



■ Los combates por turnos son lo mejor del juego aunque su puesta en escena dista de ser espectacular.

PS4/PS VITA | BANDAI NAMCO | ROL | YA DISPONIBLE | 49,99 €/ 39,99 €

Demon Gaze II

Hace tres años nos llegó a PS Vita *Demon Gaze* y ahora sale para Vita, y PS4 también, su secuela, otro "dungeon crawler" en el que volvemos a desplazarnos por "casillas" en primera persona mientras vamos descubriendo el laberíntico mapa de las mazmorras con nuestros pasos. Por el camino nos topamos con enemigos a los que combatimos en combates por turnos, algo más profundos que en el anterior y con atajos que los hacen más amenos. Sin embargo ni la historia (en inglés), ni sus gráficos (basado en escenas estáticas) llamarán la atención del gran público. En PS Vita se disfruta más y es algo más barato.

VALORACIÓN. Sólo los fans del "mazmorreo" más "hardcore" que sepan inglés lo van a disfrutar. Por su enfoque y su precio, mejor en PS Vita.

NOTA **67**



■ Intenso, divertido y más asequible que otros, es un "mata mata" a tener en cuenta.

PS4 | BADLAND GAMES | MATAMARCIANOS | YA DISPONIBLE | 39,99 €

Raiden V: Director's Cut

La serie de matamarcianos *Raiden* es bastante longeva (el primero salió en 1990) y ahora llega a nuestras PS4 *Raiden V: Director´s Cut*, una edición con suculentas mejoras empezando por una edición física a cargo de Badland Games que incluye la BSO del juego. Se trata de un matamarcianos de desarrollo vertical (los "márgenes" se aprovechan aquí para mostrar distinta información) con nueve intensos niveles, que pueden ser disfrutados con distintas naves y en cooperativo local con un amigo (dos de las novedades de esta edición). Y su optimizado apartado gráfico en 1080 p luce de lujo en PS4.

VALORACIÓN. Un matamarcianos algo más asequible que la media del género al que las mejoras y añadidos de esta edición le hacen aún más apetecible.

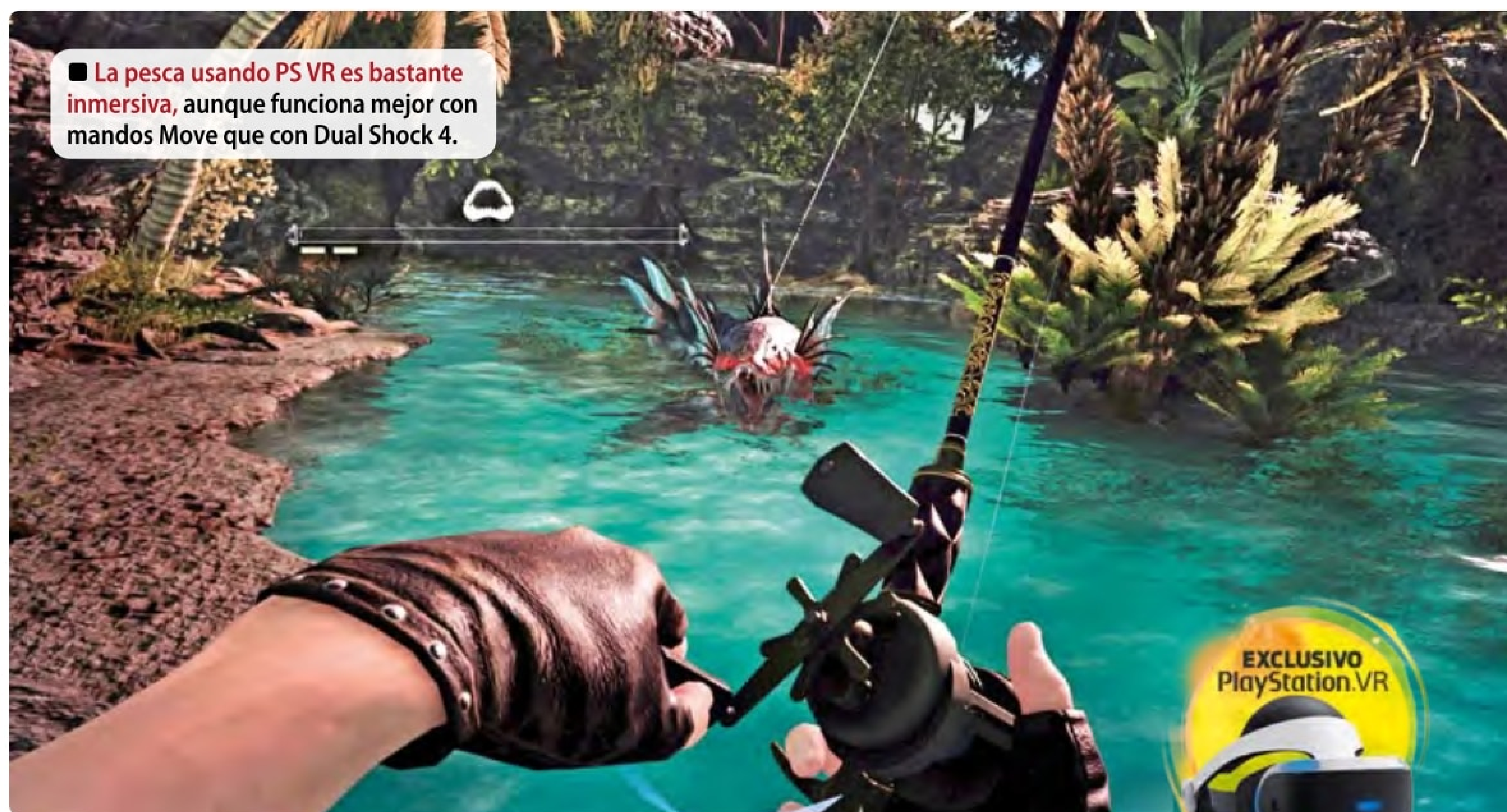
NOTA **72**







■ Cada entorno oculta un monstruo marino. Cambia la caña por la ballesta.



■ La pesca usando PS VR es bastante inmersiva, aunque funciona mejor con mandos Move que con Dual Shock 4.

PS4 | SQUARE ENIX | PESCA/ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 29,99 €

Monster of the Deep: FFXV

Descartada la experiencia para PS VR protagonizada por Prompto, habrá que "conformarse" con este curioso juego de pesca exclusivo de PS VR en el que recorremos distintas ubicaciones de *FFXV* para pescar distintas especies de peces. El modo Historia nos sumerge en este viaje y cada una de sus paradas está coronada por un enfrentamiento contra un monstruo marino, en el que cambiamos la caña de pescar por una ballesta y el desarrollo muda a un planteamiento más cercano al shooter (bastante básico al principio aunque luego va ganando en profundidad). Podemos desplazarnos por estos entornos con cierta libertad buscando el mejor lugar para pescar, aunque los escenarios ofrecen poca interacción. En cuanto al control, podemos emplear el Dual Shock 4 o dos mandos Move, siendo ésta última la opción que os recomendamos porque es todo mucho más inmersivo y "orgánico". El resultado es un juego de pesca bastante entretenido, que te gustará sobre todo si disfrutaste con esta especialidad en *FFXV*. Pero como juego de VR "ambientado en *FFXV*", se nos queda un poco escaso. Y no nos llega traducido al castellano.

VALORACIÓN. *Monster of the Deep* es un entretenido juego de pesca para PS VR que te resultará atractivo si disfrutaste pescando con Noctis en *FFXV*. En caso contrario, hay opciones mejores para PS VR.

NOTA **68**



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



Achi Baba, ubicado en Turquía, es uno de los nuevos mapas disponibles en noviembre.

PS4 | ELECTRONIC ARTS | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,99€

BATTLEFIELD 1

Turning Tides

La nueva expansión de *Battlefield 1* llega en dos oleadas. La primera de ellas, disponible desde el mes de diciembre, incluye dos mapas exclusivos: Cabo Helles y Achi Baba. Ambos son el eje principal de una nueva Operación: Galípoli, ambientada en la batalla que se libró en la península turca en 1915. Junto a ella llega también una nueva Clase de Élite (Infiltración), el poderoso vehículo Destructor de Clase L, seis nuevos cañones y dos armas cuerpo a cuerpo. A todo esto hay que sumar nuevas misiones de servicio, desbloqueos y especializaciones exclusivas, por lo que la cantidad de contenido es elevada. Por su parte, y ya en enero, esta expansión añadirá dos mapas más (Heligoland Bight y Zeebruge), una nueva facción: La Marina Real, del Imperio Británico, y la aeronave de Clase C. Un nuevo modo de juego, Asalto Conquista, pone la guinda a una actualización que consigue alargar considerablemente la vida del genial shooter de DICE, que salió a la venta hace ya más de un año.

VALORACIÓN. Una expansión realmente completa y que, sin revolucionar nada, aporta mucho contenido.



Las ocho nuevas armas incluyen seis de fuego, como la carabina Carcano M91 o la ametralladora M197, así como dos cuerpo a cuerpo.



La Marina Real del Imperio Británico será la nueva facción en sumarse al juego. Lo hará en enero y estará incluida en este DLC.





PS4 | CAPCOM | LUCHA | YA DISPONIBLE | 7,99€

TEKKEN 7

Geese Howard

Geese Howard, el mítico luchador de la serie *Fatal Fury*, se incorpora a la plantilla de luchadores de *Tekken 7*. Junto a él llega también un escenario exclusivo y dos piezas de vestuario para personalizarle a nuestro gusto.

VALORACIÓN. El luchador encaja a la perfección entre el plantel de *Tekken 7*, pero su precio es elevado.



PS4 | 2K | LUCHA | YA DISPONIBLE | 9,99€

WWE 2K18

Generación NXT

Cinco leyendas de la lucha libre, Drew McIntyre, Ruby Riot, Elias, Aleister Black y Lars Sullivan, se suben al ring de *WWE 2K18* gracias a este nuevo DLC, que sirve para ampliar aún más el número de luchadores del juego.

VALORACIÓN. Si sois unos incondicionales de wrestling no os podéis perder esta paquete de luchadores.



PS4 | PARADOX | SIMULADOR | YA DISP. | 12,99€

CITIES: SKYLINES

Snowfall

Se acerca el invierno... ¡también en este juego! Este DLC añade lluvia y niebla a nuestras ciudades, así como un nuevo escenario nevado. Gestionar la demanda energética o los quitanieves son algunos de los nuevos retos.

VALORACIÓN. Si dirigir una ciudad ya es complicado de por sí, la nieve da aún más gracia al asunto.



■ Destiny 2 se amplía de forma importante gracias a esta primera actualización de pago.

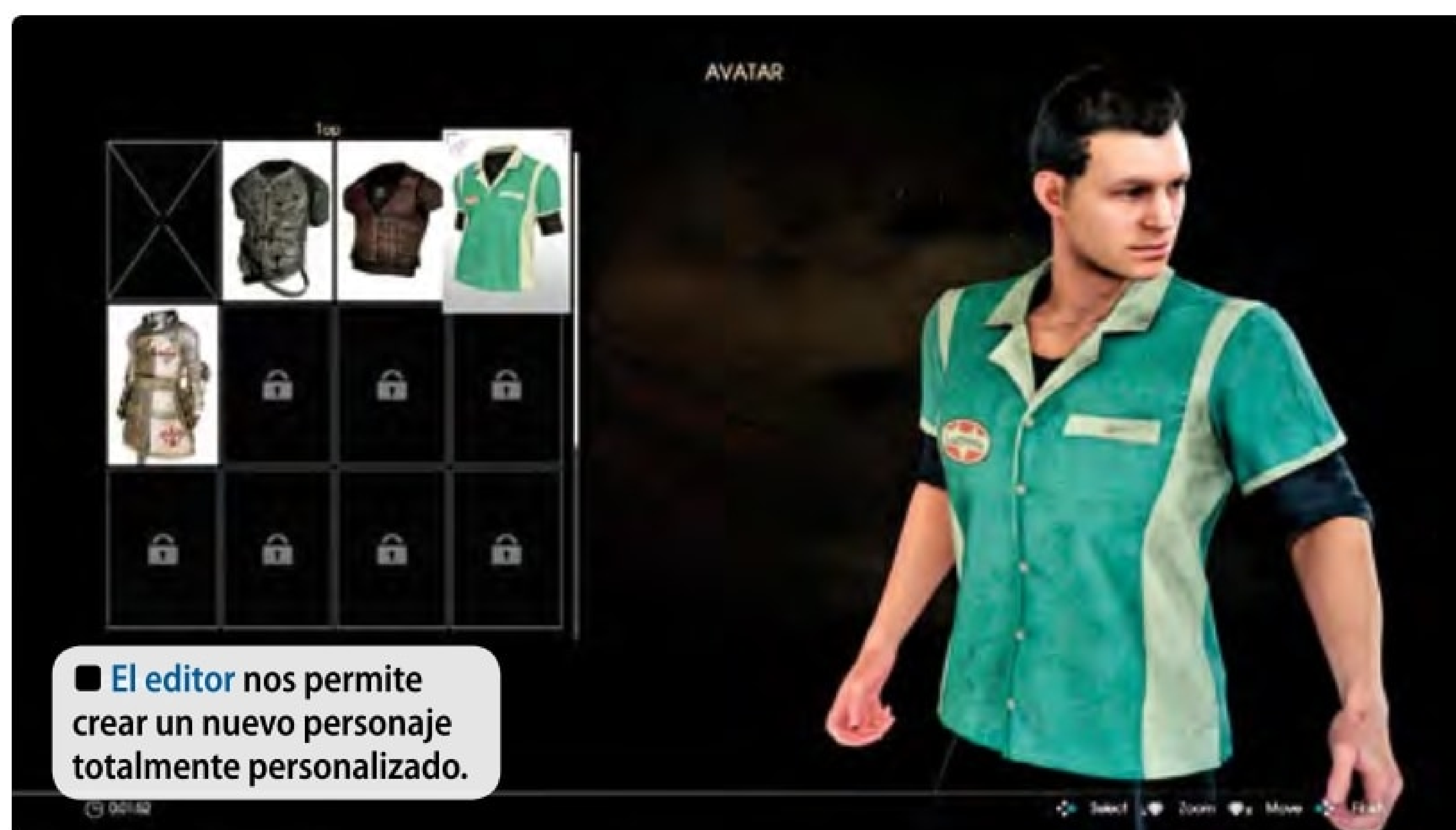
PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 19,90€

■ DESTINY 2

Maldición de Osiris

La primera gran expansión de *Destiny 2* nos traslada a Mercurio, el planeta más cercano al sol de nuestro sistema solar, que está dominado por los VEX. Allí, debemos viajar en el tiempo y en el espacio hasta dar con el guardián Osiris. Esta ampliación de la historia da pie a nuevos asaltos, mapas del Crisol, una nueva sección de la actual incursión, Leviatán, Exóticos exclusivos, piezas de equipamiento y armas... y mucho más. Además, y para equilibrar la mayor dificultad, se ha aumentado el nivel máximo de poder que puede alcanzar nuestro guardián hasta 330.

VALORACIÓN. La actualización es muy completa y, por la naturaleza del juego, resulta casi indispensable hacerse con ella.



■ El editor nos permite crear un nuevo personaje totalmente personalizado.

PS4 | SQUARE-ENIX | ROL | YA DISPONIBLE | 19,99€

■ FINAL FANTASY XV

Hermanos de Armas

El esperado modo multijugador de *Final Fantasy XV* ya está disponible a través de este DLC. Ambientado después de los acontecimientos del capítulo 13 de la historia principal, en este contenido adicional asumimos el papel de un Glaive que ha perdido sus recuerdos y que debe restablecer la luz en la ciudad de Lestallum. Así, y tras crear a nuestro héroe gracias a un completo editor, tenemos por delante una historia exclusiva que podemos encarar con hasta otros tres jugadores de forma simultánea. El estilo de juego es similar al de muchas misiones del título principal, pero más enfocado a los combates contra todo tipo de enemigos.

VALORACIÓN. La posibilidad de jugar con hasta tres amigos a través de internet es el principal aliciente de esta expansión, que peca de ser muy continuista.



■ La Tribu Carnicera es la nueva clase de orco que se añade al impredecible Sistema Némesis.

PS4 | WARNER BROS. | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 14,99€

■ SOMBRAS DE GUERRA

Némesis Tribu Carnicera

La sanguinaria y despiadada Tribu Carnicera, una nueva clase de orco, llega a la Tierra Media gracias a esta expansión. Estos sanguinarios enemigos aportan más variantes al sistema Némesis, por lo que ahora las repercusiones de nuestros actos son aún más profundas, creando nuevas historias secundarias, enemigos o seguidores. Por su parte, este DLC añade nuevas armas de orcos, ejecuciones exclusivas y lugares inéditos en el mapeado, como fortalezas o puestos de avanzada. Para equilibrar la balanza frente a esta recién llegada amenaza, se ha añadido también un nuevo conjunto de equipo legendario para el Señor de la Luz.

VALORACIÓN. La nueva clase de orco potencia las posibilidades del Sistema Némesis, pero lo cierto es que no aporta nada realmente nuevo a la historia.

PS4 | STUDIO WILDCAR | AVENTURA | YA DISP. | 17,99€

■ ARK

Aberration

El elevado nivel de radioactividad no es el único peligro de Aberration, la nueva isla que llega a *ARK*. Decenas de nuevas criaturas mutantes nos ponen las cosas muy difíciles a la hora de sobrevivir en este hostil entorno, en el que ahora podemos elaborar 50 nuevos objetos, como dispositivos explosivos o acumuladores de energía. Además, y para facilitar la movilidad, en esta expansión es posible escalar con gran agilidad utilizando el pico, surcar el cielo con trajes voladores o recorrer grandes distancias utilizando tirolinas suspendidas a gran altura.

VALORACIÓN. Todo un reto de supervivencia que encantará a los jugadores más experimentados en el universo de *ARK*.



■ La radioactividad hace de esta nueva isla un entorno tan llamativo como hostil.

PARA MÁS INFO VISITA:
PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".



Wardog Fury es una campaña premium de *Raiders of the Broken Planet*, que podemos descargar gratis si somos miembros de PS Plus.



Wardog Fury ofrece cuatro misiones 4 vs 1. Puedes jugar como un Raider o infiltrarte en una partida como el Antagonista.

MÁS **JUEGOS BONUS**, SÓLO PARA ESPAÑA Y PORTUGAL

La nueva campaña de *Raiders of the Broken Planet*, gratis con PS Plus

Si eres miembro de PlayStation Plus, este mes podrás descargarte sin coste adicional la tercera campaña de *Raiders of The Broken Planet*, un original juego de acción multijugador editado por el estudio madrileño Mercury Steam, responsables de la saga *Castlevania: Lord of Shadows.*
Por si no lo conocéis, *Raiders of the Broken Planet* ofrece una apasionante historia que podemos disfrutar en solitario o, lo mejor de todo, acompañados por tres amigos en un multijugador muy particular que permite que cuatro jugadores cooperen para derrotar a un quinto participante. Estas características le convierten en un juego de acción único que, además, se vende por campañas independiente. La primera campaña (*Eternal Soldier*) es gratuita y nos sirve para probar su original sistema de juego. La segunda, *Alien Myths*, se puso a la venta a finales de septiembre por 9,99 euros y a finales de noviembre se estrenó la tercera, *Wardog Fury*, que no nos costará nada los miembros de PlayStation Plus de España y Portugal. Y es que *Raiders of The Broken Planet* ha entrado a formar parte de PlayStation Alianzas, una iniciativa englobada en PlayStation Talents, con la que PlayStation España presta su apoyo a estudios españoles ya consolidados para ayudarlos a llegar más lejos con sus juegos.

La tercera campaña del original shooter de Mercury Steam está disponible gratis para los miembros españoles de PS Plus.

JUEGOS DEL MES

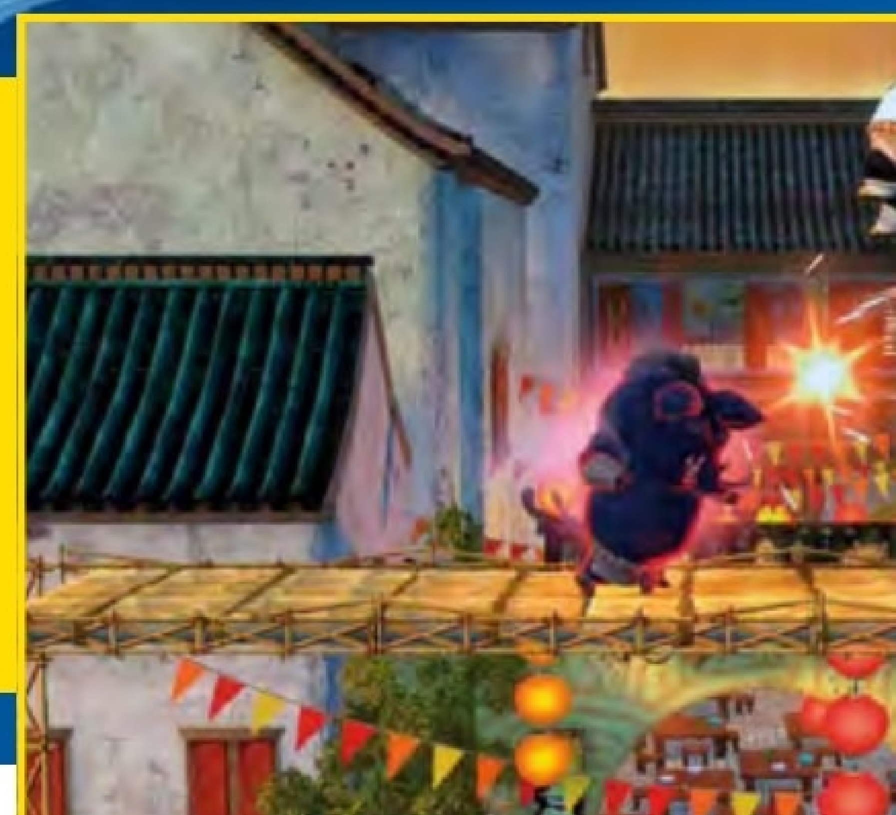
Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 | 29,99 € | AVENTURA

DARKSIDERS 2: DEATHINITIVE EDITION

Conviértete en el jinete del apocalipsis Muerte para enfrentarte a un enorme aventura de acción, en la que combates, exploración y puzles se dan la mano. Además, esta versión incluye el todo el DLC.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:

HAWKERS

12 EUROS DE DESCUENTO: Este mes, hazte con las mejores gafas de sol con el descuento de 12 € que ofrece Hawkers a todos los miembros de PlayStation Plus.



HASTA 36 € DE DESCUENTO: Gracias a la cartilla de cupones exclusiva de Cepsa con descuentos de cuatros céntimos por litro hasta un máximo de 36€.

THRUSTMASTER

GRANDES DESCUENTOS: 10% de descuento en la compra de volantes T80, T150RS y T300 GT y un importante descuento del 20% en los auriculares Y350 P.





¡TE ESPERAN UN MONTÓN DE **PREMIOS**!

¡Navidad de torneos en PlayStation League!

Como si fuera poco el emocionante fin de año que estamos viviendo en PlayStation League, la plataforma oficial de eSports de PS4 se prepara para sorprendernos con unos jugosos torneos navideños en los que podremos ganar mucho más oro que en un torneo normal, además de tickets para participar en sorteos especiales, con premios en dinero PSN.
Estad atentos a la web oficial, donde se darán a conocer todos los detalles, aunque ya os podemos adelantar que los torneos se celebrarán entre los días 22 y 23 de diciembre y que algunos de los juegos ya confirmados con los podremos competir serán *PES 2018, Rocket League* y *NBA 2K18.* Pero no os distraigáis y recordad que las finales de los torneos Nissan Juke GT Sport y Las Noches El Corte Inglés se celebrarán en Gamergy y que durante la celebración del evento (del 15 a 17 de diciembre), habrá torneos open que nos pueden dar acceso a esas finales si no lo hemos logrado antes. ¡Y hay un montón de premios en juego, incluido un Nissan Juke Edición PlayStation!
Además, la cuarta semana de Domino's Autumm Challenge se celebra del 22-23 diciembre así que tampoco perdáis la ocasión de conseguir pizza gratis haciendo lo que más nos gusta: jugar.
Si no queréis perderos detalle, atentos a **www.ligaplaystation.com.** Recordad que unirse es totalmente gratis y tan sencillo como tener una cuenta PSN. ¡Feliz Navidad!

Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store**, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.



Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 7,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 24,99 €.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 59,99 euros (4,99 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.

PS4 | 14,99 € | LUCHA

KUNG FU PANDA CONFRONTACIÓN DE LEYENDAS LEGENDARIAS

Disfruta de este divertido juego de lucha que te pondrá en la piel de los legendarios guerreros de "Kung Fu Panda": Po, Tigresa, Mono, Tai Lung, Shifu...Enfréntate en rápidos combates de hasta cuatro jugadores.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

¡Más juegazos gratis!

Recuerda que todavía puedes descargar, sin coste adicional, el divertido juego de disparo para PS VR ***Until Dawn: Rush of Blood*** y uno de los más divertidos juegos sociales de la serie PlayLink, ***¡Has sido tú!*** Si no los tienes aún… ¡corre!



¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tu consola

THRUSTMASTER T-GT

Un volante que es un tesoro

TIPO	**VOLANTE**
COMPATIBLE	**PS4**
COMPAÑÍA	**THRUSTMASTER**
PRECIO	**799,99 €**
WEB	**THRUSTMASTER.COM/ES**

La experiencia definitiva para aquellos que busquen el máximo realismo en juegos de conducción ya está aquí.



La peculiar forma de la fuente de alimentación T-Turbo, optimiza la potencia, disipando el calor.

» **ERGONOMÍA:** puede anclarse firmemente a una mesa o a un soporte especializado. Todos los botones del Dual Shock 4 están bien representados, incluidos dos pequeños sticks y cuatro selectores rotatorios. El cambio de marchas se ejecuta con las dos palancas metálicas tras el volante. El montaje no es complicado pero ocupa mucho espacio y es pesado.

» **PEDALES:** una plataforma enorme con 3 pedales metálicos grandes y regulables en posición, altura e incluso tacto (el de freno). Permiten una regulación perfecta de la fuerza.

» **FORCE FEEDBACK:** demoledor pero muy suave y capaz de ofrecer una gama de vibraciones y fuerzas variadísimas, y con cambios de ritmo endiablados. Evita las bruscas sacudidas de otros volantes, ejerciendo incluso más fuerza, pero de forma más lineal. Lo mejor que hemos probado nunca. Y si se usa con *GT Sport*, además, entra en juego el T-DFB, que añade más matices y trasmite más información. Inmejorable.

» **ACABADO:** el volante está recubierto de piel de excelente tacto y el chasis es de aluminio. Con tanto botón, es un poco confuso pero la factura general es sobresaliente (ojo a la alimentación T-turbo). Funciona con PS4 y PC y con buena parte de los juegos disponibles. Instrucciones en papel y muy completas.



» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Su precio lo dice todo…y ofrece lo mejor de lo mejor. Su Force Feedback está lejos de todo lo conocido, especialmente si se usa en *GT Sport*. El volante DEFINITIVO.

Y ADEMÁS

PS4 | 19,95 € | INDECA | WWW.INDECABUSINESS.COM

» Kit Elite 10 en 1 para PS4

Indeca nos presenta una estupenda opción para personalizar y proteger nuestro Dual Shock 4. Este pack Space Squadron incluye una silicona personalizada que mejora el agarre, dos pegatinas para los gatillos y otra para el led y tres "cubresticks" de distintos tamaños. Eso sí, su precio nos parece algo elevado.

» **VALORACIÓN: BUENA**

PS4 | 12,95 € | FR-TEC | WWW.GAME.ES

» Maletín de transporte FR-TEC

Si tienes PlayStation VR, seguro que uno de tus mayores quebraderos de cabeza es dónde guardar el visor con su abundante cableado. Maletines protectores hay muchos, pero pocos nos ofrecen un precio tan ajustado.



» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

PS4/PS3 | 21,95 € | INDECA | WWW.INDECABUSINESS.COM

» Indeca Raiyin

Indeca nos presenta unos auriculares con una gran relación calidad-precio. Por poco más de 20 euros tenemos un headset muy cómodo para jugar online, tanto en controles como en ergonomía (su diadema es acolchada y ajustable). Ofrecen una calidad de sonido más que respetable y un cable de dos metros de largo.



» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

NACON WIRED COMPACT CONTROLLER

TIPO	**PAD**
COMPATIBLE	**PS4**
COMPAÑÍA	**NACON**
PRECIO	**39,90 €**
WEB	**NACONGAMING.COM**

Eficacia a un buen precio

Nacon también piensa en los jugadores no profesionales y lanza un mando “para el pueblo”.



■ El ajustado precio de este mando, se debe en parte a que no es inalámbrico.

ERGONOMÍA: más pequeño incluso que el Dual Shock 4, algo que tendrá que tener en cuenta quien tenga las manos grandes. Los botones frontales son enormes, lo que facilita su pulsación con menor desplazamiento, permitiendo pulsar dos a la vez con comodidad. El borde de los sticks es demasiado pronunciado y a veces puede molestar un poco, aunque te acostumbras rápido.

CONTROLES: los sticks son firmes y cóncavos, para facilitar un mejor agarre, mejores que los del DS4 por poseer menos ángulo muerto. La cruceta es suave y permite diagonales fácilmente, ideal para juegos de lucha. Los botones frontales son suaves, pero no mejoran lo ya visto. Los superiores poseen un recorrido y dureza pensada para no penalizar ningún género, dejando de lado cualquier especialización.

EXTRAS: incomprensiblemente no es inalámbrico, ni permiten encender la consola con él (tendremos que usar un DS4), aunque por suerte tiene un cable bastante largo. Su carcasa es transparente e incluye unos llamativos led que se encienden y lo iluminan en la oscuridad. Los materiales son de buena calidad, aunque sin alardes, sin tacto gomoso ni recubrimientos para mejorar el agarre.



» VALORACIÓN: MUY BUENA

Un pad a un precio muy atractivo y un diseño excelente. Mejora al mando oficial en casi todo, aunque no es inalámbrico. Una alternativa muy recomendable.

TURTLE BEACH EAR FORCE STEALTH 600

TIPO	**AURICULARES SURROUND**
COMPATIBLE	**PS4**
COMPAÑÍA	**TURTLE BEACH**
PRECIO	**99,99 €**
WEB	**WWW.TURTLEBEACH.COM**

Calidad de sonido y sin cables

La renovación del rey de la gama media viene cargado de razones para repetir en lo más alto.

CALIDAD DE SONIDO: las cuatro ecualizaciones permiten potenciar la gama que quieras y todo suena con muchísima claridad y limpieza. El modo “Super earing” eleva el volumen de ciertos detalles y se agradece. El micro ofrece mic monitoring (nos escuchamos a nosotros mismo) y es regulable, y además recoge nuestra voz perfectamente. El modo surround es bastante limitado, pero suficiente.

CONECTIVIDAD: son inalámbricos y el pequeño receptor simplemente se conecta en un puerto USB. Un par de ajustes en la consola y la instalación está lista. Los controles están en las cúpulas y se diferencian bien. Es un detalle que ya vengan emparejados y que las instrucciones sean tan claras. Para cargarlo se usa un cable USB.

ACABADO: muy ligeros y con una diadema muy cómoda que, además, aprieta un poco para que no descanse sobre la cabeza siempre. Las cúpulas son agradables pero un poco pequeñas (ojo si tienes las orejas grandes). Los materiales no son de mucha calidad y dan sensación de una ligera fragilidad, aunque cumplen.





■ Son inalámbricos y se configuran de una manera muy sencilla.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

TB vuelve a repetir en el trono de la gama media con unos cascos que cumplen con creces en casi todos los apartados. Ideales para casi cualquier uso y a buen precio.



LA GUERRA VIRTUAL SE LIBRA EN LAS TRINCHERAS DE LOS **SHOOTERS ONLINE**

ACCIÓN ONLINE

Aunque parecía que habían entrado en una especie de declive, los shooters multijugador están viviendo una segunda juventud en los últimos años. Pero, ¿cuál es el mejor para cada tipo de usuario?

ANALIZAMOS:

- BATTLEFIELD 1
- CALL OF DUTY WWII
- DESTINY 2
- DOOM
- OVERWATCH
- RAINBOW SIX SIEGE
- STAR WARS BATTLEFRONT II
- TITANFALL 2



Battlefield 1 nos propone batallas multitudinarias online para 64 jugadores.





ENROLADOS EN LA **GUERRA TOTAL** DE DICE

Battlefield 1



Formato: **PS4**
Desarrollador: **DICE**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **49,99 €**
Jugadores: 1
Jug. online: 2-64
Textos: CASTELLANO
Voces: CASTELLANO

DICE recrea una de las contiendas más sangrientas de la historia con un shooter que sigue la línea de sus anteriores obras: batallas multitudinarias y vehículos.

TIPO DE SHOOTER. Durante la campaña nos encontramos con un shooter clásico que, básicamente, sirve como entrenamiento para la verdadera batalla: las partidas online. Aquí, *Battlefield 1* se convierte en un shooter caótico, en el buen sentido, en el que el uso de vehículos es tan importante como saber disparar. Es, sin embargo, un shooter directo, sin estrategias.

MODOS DE JUEGO. Casi todos los modos, salvo TCT, están orientados a las partidas por objetivos, y no simplemente a matar. De entre todos ellos sobresalen el modo Conquista, en el que se enfrentan 64 jugadores que compiten por controlar varios territorios, y las Operaciones, que extiende las contiendas a varios mapas distintos. Palomas de guerra, en el que debemos encontrar una paloma, llevarla a lugar seguro y enviarla con un mensaje, es muy original. El sistema de progresión, con cuatro clases de soldado y decenas de combinaciones de armas y equipamiento, pone la guinda.

APARTADO TÉCNICO. Uno de los puntos fuertes del juego es, sin duda, el espectáculo gráfico que ofrece gracias al motor Frostbite 3, con unos escenarios bestiales, aviones y unos modelos realmente decentes. Y todo eso con una tasa de frames bastante estable.

La campaña está dividida en cinco pequeñas campañas, cada una con su protagonista.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

No resulta original ni sorprendente en la mayoría de sus aspectos, pero sí que ofrece un modo online muy completo.



La saga abandona la jugabilidad de las entregas futuristas y vuelve a las raíces.





LA LLAMADA DE LA **SEGUNDA GUERRA MUNDIAL**

Call of Duty WWII



Formato: **PS4**
Desarrollador: **SLEDGEHAMMER GAMES**
Editor: **ACTIVISION**
Precio: **69,99 €**
Jugadores: 1
Jug. online: 2-12
Textos: CASTELLANO
Voces: CASTELLANO

La saga vuelve a sus orígenes para ofrecernos un shooter con sabor clásico, pero con las ideas que han convertido a *CoD* en un grande del género online.

TIPO DE SHOOTER. La vuelta a las raíces de la saga supone un cambio drástico en las partidas online, abandonando los dobles saltos, las carreras por paredes y otras filigranas futuristas, para centrarnos en la habilidad de los jugadores para, simplemente, apuntar.

MODOS DE JUEGO. Entre los 9 modos disponibles por el momento, encontramos clásicos como Captura la bandera, Dominación o Batallas a muerte por equipos. Sin embargo, lo mejor es el modo Guerra, en el que debemos cumplir varios objetivos, como buscar combustible para un tanque, defender su avance entre las líneas enemigas, etc. El problema es que sólo disponemos de tres mapas en este modo, una cifra que se queda muy corta. Además, tenemos una campaña algo insulsa y un modo Zombis para jugar con amigos en cooperativo. El sistema de progresión es demasiado lento y las cajas de botín incluyen mejoras jugables.

APARTADO TÉCNICO. Aquí no defrauda, ofreciendo un espectáculo digno de "Salvar al soldado Ryan" y una fluidez absolutamente indispensable en las partidas multijugador.

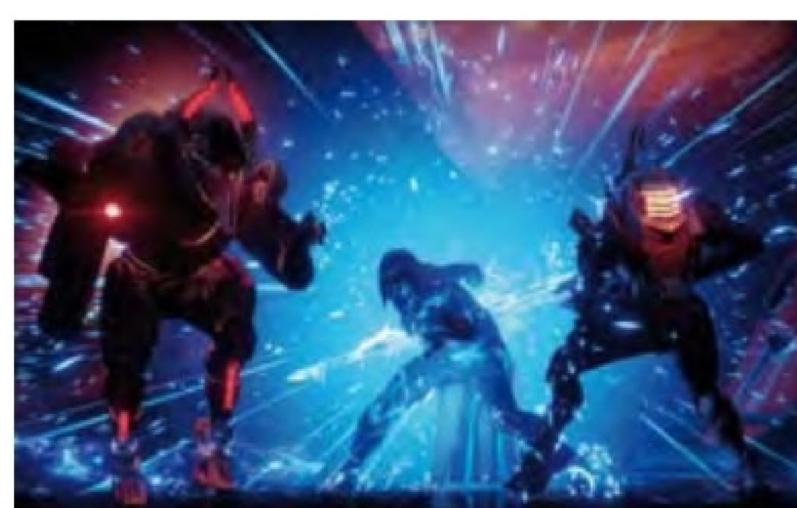
La campaña recupera la jugabilidad clásica de la saga, con mecánicas como la necesidad de usar botiquines.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Aunque la campaña sea floja y las cajas de botín molesten, la oferta de contenido es amplia y, sobre todo, muy variada.



Destiny 2 sigue los pasos de la primera entrega, pero con notables mejoras.




EL DESTINO DE LA GALAXIA EN TUS MANOS, **GUARDIÁN**

Destiny 2



Formato: **PS4**
Desarrollador: **BUNGIE**
Editor: **ACTIVISION**
Precio: **69,99 €**
Jugadores: 1 · Jug. online: 2-8
Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

La segunda entrega de la saga de Bungie corrige buena parte de los errores del juego original y nos ofrece uno de los shooters más completos del año.

TIPO DE SHOOTER. Bungie lleva muchos años demostrando que sus tiroteos, control y jugabilidad no tienen rival en el género y lo vuelve a demostrar en *Destiny 2*. Los que busquen realismo se sentirán defraudados, porque aquí todo son magias especiales, saltos imposibles y batallas contra extraterrestres.

MODOS DE JUEGO. Las partidas competitivas en el Crisol sólo cuentan con 5 modos de juego, pero todos ofrecen un equilibrio casi perfecto y las diferencias entre modos son más notables que en otros títulos. Los mapas, 14 con los dos que acaban de llegar en la expansión *La Maldición de Osiris*, son un ejemplo de diseño de niveles casi perfecto. Además, el juego ofrece mucho más, como todo tipo de actividades para jugar en modo cooperativo. Podemos jugar con amigos a la campaña, pero lo más destacable son los asaltos y, sobre todo, la incursión, que nos ofrece una divertidísima mezcla de puzles, plataformas y disparos para seis jugadores.

APARTADO TÉCNICO. No es el juego más puntero en lo gráfico, aunque sigue teniendo un nivel sobresaliente (más aún en PS4 Pro), la banda sonora es soberbia y la dirección artística es, con permiso de *Overwatch*, la mejor de toda la comparativa.

Hay tres clases de guardián: cazador, titán y hechicero. Cada una cuenta con sus propias habilidades y equipamiento.

VALORACIÓN: EXCELENTE

Su modelo de negocio, con DLC de pago, no acaba de gustarnos, pero en lo jugable es de lo mejor que hay en el mercado shooter.



El multijugador de esta nueva entrega es caótico, y por eso nos ha cautivado.




CON JUEGOS ASÍ, CON GUSTO NOS VAMOS AL **INFIERNO**

DOOM



Formato: **PS4**
Desarrollador: **ID SOFTWARE**
Editor: **BETHESDA**
Precio: **29,99 €**
Jugadores: 1 · Jug. online: 2-12
Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Una de las mejores campañas de los últimos años en el género shooter también nos ofrece un frenético modo multijugador competitivo y cooperativo.

TIPO DE SHOOTER. Frenético, sin ambigüedades y directo a la yugular. Este nuevo *DOOM* es como el original de 1993, pero con mejores gráficos y, si cabe, aún más bestia, gore y contundente. Olvídate de estrategias y de campear, porque aquí sólo vale disparar.

MODOS DE JUEGO. Cuenta con una de las campañas más memorables de los últimos años y, además, con un multijugador muy diferente. El competitivo es simple y directo, sin la profundidad táctica de otros shooter, pero eso lo hace único. El modo Snapmap, con el que la comunidad crea niveles, nuevas campañas, modos cooperativos para 4 jugadores y hasta minijuegos de todo tipo de géneros extiende la duración del juego hasta prácticamente el infinito. Su nuevo sistema de progresión, que sustituye las cajas de botín aleatorias por desbloqueables por nivel, o el hecho de que todos los tres DLC sean gratuitos han mejorado mucho la propuesta.

APARTADO TÉCNICO. Los escenarios no son tan vistosos como en otros juegos, pero los 60 fps le dan una fluidez que merece mucho la pena.

Los marines espaciales se pueden personalizar en el multijugador hasta niveles enfermizos.

VALORACIÓN: MUY BUENA

La primera entrega de la saga en PS4 tiene una campaña bestial y un modo competitivo que ha mejorado muchísimo.


Que no te engañe su estética cartoon, *Overwatch* es un shooter complejo y profundo.




EL REY DE LOS **ESPORTS** EN PS4 NO DEJA DE CRECER

Overwatch



Formato: **PS4**
Desarrollador: **BLIZZARD**
Editor: **ACTIVISION**
Precio: **49,95 €**



Jugadores: 1 · Jug. online: 2-12 · Textos: Castellano · Voces: Castellano

Cuando supimos que Blizzard se lanzaba a esto de los shooters nos echamos a temblar, en el buen sentido. Un año y medio después, seguimos temblando.

TIPO DE SHOOTER. Esta basado en un sistema de clases y en sus 26 héroes disponibles. Cada uno dispone de unas habilidades muy distintas y la colaboración entre los miembros de cada equipo es la única clave del éxito, por eso ha triunfado tanto en el mundo de los eSports. No apto para lobos solitarios.

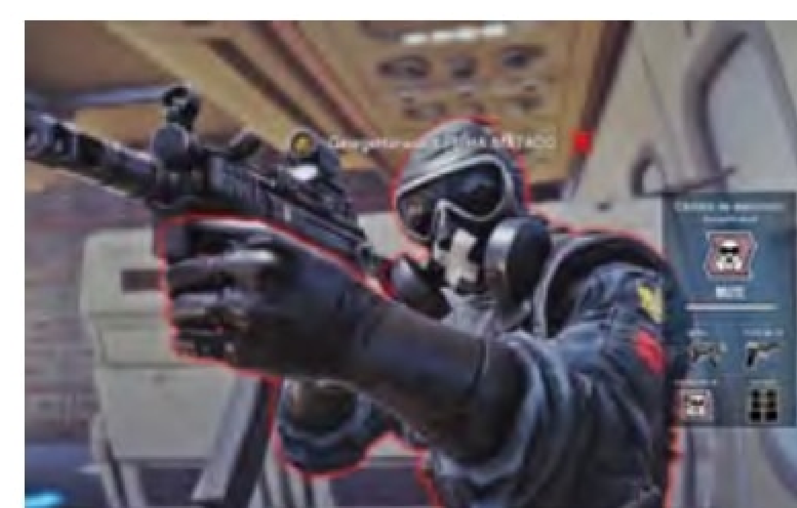
MODOS DE JUEGO. La ausencia de un modo campaña, o de cualquier otro divertimento cooperativo, puede echar para atrás a muchos. Lo entendemos. Pero si lo que buscas es un gran competitivo online, *Overwatch* está hecho para ti. Cuenta con cuatro modos competitivos principales, pero hay muchísima más variedad en el Arcade. Eso sí, el diseño de los mapas está tan pensado que determinan el tipo de partida que jugaremos. Su modelo de negocio, con DLC gratuitos y micropagos para cuestiones estéticas nos parece el más justo para los usuarios.

APARTADO TÉCNICO. Su estética de dibujos animados no es la más espectacular, pero los 60 fps y su resolución nativa hacen que las partidas sean muy fluidas.

Cada uno de los 26 héroes tiene habilidades únicas. Zenyatta, por ejemplo, se vuelve inmune al daño y recupera energía a sus compañeros.

VALORACIÓN: EXCELENTE
Está centrado al completo en las partidas competitivas online, pero la jugabilidad está pulida, es profunda y muy adictiva.


No hay habitación segura en la que resguardarse, ya que podemos demoler puertas y paredes.

UN **SHOOTER TÁCTICO** CON UNA GRAN EVOLUCIÓN

Rainbow Six Siege



Formato: **PS4**
Desarrollador: **UBISOFT MONTREAL**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **39,99 €**



Jugadores: 1 · Jug. online: 2-10 · Textos: Castellano · Voces: Castellano

Empezó su andadura con poco contenido y muchos bugs, pero Ubisoft se propuso corregir los errores y, hoy por hoy, es uno de los mejores shooters.

TIPO DE SHOOTER. Dedicarnos a disparar a todo lo que se mueve no vale para nada en este shooter táctico en el que el conocimiento de los mapas, la cooperación, la comunicación y la planificación de estrategias con las que enfrentarnos a nuestros rivales es la verdadera clave del éxito. Hay 36 agentes distintos, cada uno con sus habilidades, entre los que elegir.

MODOS DE JUEGO. Ostenta la cifra más baja de toda la comparativa con 3 modos, pero son más que suficientes teniendo en cuenta lo diferentes que pueden llegar a ser las partidas y lo táctico de su desarrollo. Por petición popular se introdujo un modo práctica llamado situaciones, algo así como una pseudocampaña, en el que podemos practicar en distintas misiones antes de dar el salto al competitivo. Además, también cuenta con un modo cooperativo realmente rejugable para hasta cinco amigos.

APARTADO TÉCNICO. No es tan vistoso como otros, aunque se defiende. Eso sí, el motor de físicas es espectacular, con montones de formas de destruir puertas y paredes para sorprender a nuestros contrincantes de forma realista.

Cada agente tiene habilidades únicas que debemos llegar a dominar para tener éxito en las partidas online.

VALORACIÓN: MUY BUENA
Su jugabilidad, centrada en la estrategia, puede desesperar a los más impacientes. El resto, estamos enganchados a tope.


SW Battlefront II ofrece un competitivo sólido y con mucho contenido.




CORRIGIENDO ERRORES DE LA PASADA **GUERRA**

Star Wars Battlefront II



16

Formato: **PS4**

Desarrollador: **DICE/CRITERION / MOTIVE**

Editor: **EA**

Precio: **69,99 €**

Jugadores: **1-2** · Jug. online: **2-40**

Textos: **CASTELLANO** · Voces: **CASTELLANO**

La nueva entrega de la saga llega con muchos contenidos y con descargables gratuitos, pero también con un sistema de cajas de botín hiriente.

TIPO DE SHOOTER. Como su colega *Battlefield*, nos encontramos con un shooter en el que prima la espectacularidad sobre la estrategia, en el que se mezclan los disparos de toda la vida con el uso de vehículos de todo tipo y en el que se enfrentan una gran cantidad de jugadores en gigantescas batallas por objetivos con un cierto toque de caos (del bueno).

MODOS DE JUEGO. Cinco modos parecen pocos, pero son propuestas muy distintas. Mientras que en Ataque, Estallido y Héroes y Villanos encontramos partidas a muerte o por objetivos de toda la vida, en Asalto de Cazas Estelares luchamos en grandes batallas de naves y en Asalto Galáctico tenemos todo en combates con hasta 40 jugadores. Además, tenemos un modo campaña ideal para fans y el arcade a pantalla partida. El sistema de progresión, por mucho que hayan eliminado temporalmente los micropagos y aumentado los créditos que obtenemos tras cada partida, sigue siendo lento, injusto y otorga demasiadas ventajas a los que más juegan y a los que pasaron por caja.

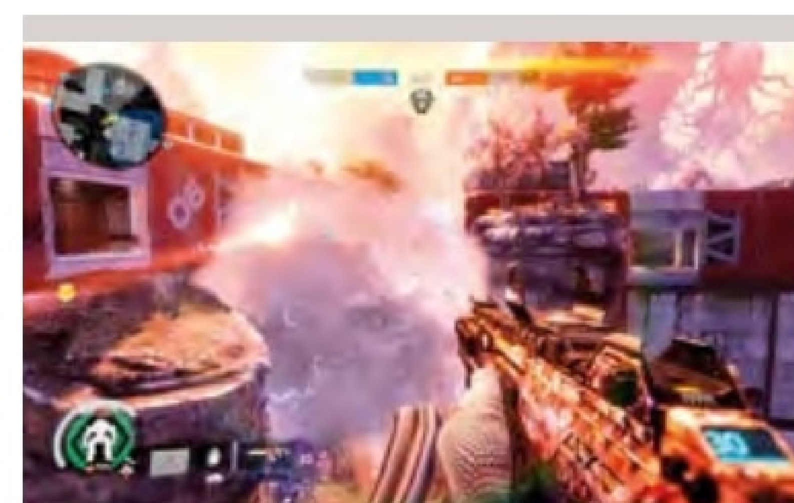
APARTADO TÉCNICO. Un verdadero espectáculo que lo sitúa entre los mejores del género. Lo único "regulero" son las animaciones.

Iden Versio protagoniza el nuevo modo historia, en el que nos sumergimos en el Lado Oscuro.

» **VALORACIÓN: BUENA**

A nivel jugable cumple con creces, pero el sistema de cartas y mejoras hace que las partidas online estén muy desigualadas.


Titanfall 2 no se anda con chiquitas y ofrece unos tiroteos contundentes y espectaculares.

UN SHOOTER FRENÉTICO Y REALMENTE **TITÁNICO**

Titanfall 2



16

Formato: **PS4**

Desarrollador: **RESPAWN**

Editor: **ELECTRONIC ARTS**

Precio: **39,99 €**

Jugadores: **1** · Jug. online: **2-16**

Textos: **CASTELLANO** · Voces: **CASTELLANO**

La secuela de una de las grandes sorpresas de la presente generación aterrizó en PS4 con la misma determinación que un titán en el campo de batalla.

TIPO DE SHOOTER. La variedad de situaciones que nos propone es abrumadora. Por un lado tenemos los combates a pie de toda la vida, pero con unos personajes capaces de andar por las paredes y realizar todo tipo de filigranas y, por otro, tenemos las batallas a bordo de los titanes, unos robots gigantescos. El resultado final no podría más espectacular y frenético.

MODOS DE JUEGO. Cuenta con una gran variedad de modos, desde clásicos como captura la bandera pasando por partidas en las que sólo controlamos a titanes o incluso en las que sólo nos ponemos en la piel de los pilotos. Además, también cuenta con un modo cooperativo de oleadas para cuatro jugadores y una campaña de lo más interesante. Todos los DLC son gratuitos y sólo hay micropagos estéticos.

APARTADO TÉCNICO. El motor Source de Valve hace un trabajo realmente bueno y nos ofrece unas partidas muy vistosas llenas de efectos y una gran iluminación.

Los titanes son los verdaderos protagonistas de la saga, aunque la movilidad de los pilotos es lo que define su estilo de juego online.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Ofrece un poco de todo y todo de mucha calidad, con una gran campaña y un multijugador que resulta frenético y adictivo.

CONCLUSIONES

Ahora que todas las grandes sagas del género cuentan como poco con una entrega en PS4, ha llegado el momento de hacer balance y descubrir cuál es mejor. Eso sí, la decisión final siempre dependerá de tus gustos y preferencias personales.

La cabeza del ránking la ocupan *Overwatch* y *Destiny 2*. El primero es un claro ejemplo de cómo debe ser el modelo de negocio de un juego centrado sólo en el multijugador competitivo. El segundo, aunque nos obliga a pasar por caja para hacernos con los DLC, ofrece contenidos para todos los gustos, en especial si te gusta jugar con amigos en modo cooperativo. El Crisol, su vertiente cooperativa, ha mejorado muchísimo respecto al juego original y ofrece unas partidas mucho más equilibradas y sin tantos escopeteros y camperos sueltos. Ambos, además, ofrecen una jugabilidad pulida al máximo, con un control exquisito que es lo que, al fin y al cabo, debería primar en videojuegos de este tipo.

El segundo escalón está formado por dos propuestas completamente distintas. *Titanfall 2* es un shooter espectacular con una jugabilidad fantasiosa, por aquello de los dobles salto o las carreras por la pared, mientras que *Rainbow Six Siege* apuesta por la estrategia, los combates tácticos y un ritmo mucho más pausado. Les siguen de cerca dos pesos pesados del género, como *Battlefield 1* y *Call of Duty World War II*. Los dos regresan, en cierta medida, a los orígenes de cada saga, recuperando una jugabilidad más clásica y una ambientación histórica, basada en la Primera y en la Segunda Guerra Mundial respectivamente. *Batllefield* ofrece batallas mucho más multitudinarias y *CoD* estrena modo Guerra, de partidas más largas con varios objetivos. Sin embargo, ambos pecan de ser demasiado continuistas y ofrecer pocas novedades dentro de sus respectivas sagas. El top lo cierran *DOOM* y *Star Wars Battlefront II*. El shooter de id Software estaría muchos puestos más arriba si sólo estuviésemos puntuando las campañas, pero nos toca valorar los modos online y, aunque el multijugador ha sufrido grandes cambios, y todos a mejor, sigue siendo una propuesta muy simple. Por su parte, la segunda entrega de la saga galáctica en PS4 ha conseguido corregir algunos errores del pasado y ahora sí que tiene una gran oferta de contenido, con campaña, cooperativo y un competitivo con mucho más mapas y personajes. Sin embargo, su modelo de negocio arruina la experiencia y divide a los jugadores entre los que tienen buenas cartas y los que no han tenido esa suerte.

Cada lector debería tener su ránking, pero nosotros os ofrecemos todos los datos necesarios para que si uno se adapta más a vuestro gusto o estilo, acabe copando un número muy diferente en el ránking en detrimento de la lista que hemos escogido.

1


2


3


4


5


6


7


8


	CARACTERÍSTICAS GENERALES										C. TÉCNICAS									CARACTERÍSTICAS ONLINE							
	Nº Jugadores Competitivo	Nº de mapas	Nº de modos	Campaña	Nº de jugadores Campaña	Nº de jugadores Cooperativo	DLC (Gratis, Pago)	Micropagos (Estéticos, Jugables)	Frecuencia nuevos contenidos	VALORACIÓN	Modelos	Escenarios	Físicas	Tasa de frames	IA	Control	Servidores dedicados	Sonido	VALORACIÓN	Progresión	Personalización personajes	Personalización armas/equipo	Personalización habilidades	Vehículos	Equilibrio	VALORACIÓN	TOTAL
Battlefield 1	64	18	9	Sí	1	No	P	E	MB	MB	E	MB	MB	MB	B	MB	Sí	MB	MB	B	MB	E	MB	E	MB	MB	MB
Call of Duty WWII	12	13	9	Sí	1	4	P	E/J	MB	E	E	MB	MB	E	B	MB	Sí	MB	MB	B	MB	E	MB	MB	MB	MB	MB
Destiny 2	8	14	5	Sí	3	6	P	E	MB	E	E	E	E	R	E	E	S/N	E	E	MB	E	MB	E	MB	E	E	E
Doom	12	18	11	Sí	1	4	G	No	MB	E	B	B	MB	E	B	MB	Sí	MB	MB	MB	MB	MB	E	M	MB	MB	MB
Overwatch	12	22	17	No	No	No	G	E	MB	E	MB	E	MB	E	No	E	Sí	E	E	MB	E	B	E	M	E	MB	E
Rainbow Six Siege	10	18	3	No	No	5	G	E	MB	MB	MB	E	E	E	B	MB	Sí	MB	MB	B	MB	E	MB	M	E	MB	MB
Star Wars Battlefront II	40	18	5	Sí	1	2	G	E/J	MB	B	E	E	MB	MB	B	B	Sí	E	E	M	MB	MB	MB	E	M	B	B
Titanfall 2	16	21	11	Sí	1	4	G	E	MB	E	E	MB	E	E	MB	E	Sí	MB	E	MB	MB	E	MB	E	MB	MB	E

IDEAS PARA TODOS LOS GUSTOS Y BOLSILLOS

¿QUÉ LE VAS A RE

En estas páginas te damos algunas recomendaciones para que estas navidades no le fa

Para jugar en compañía

NACON WIRED COMPACT CONTROLLER
39,99 €

DUAL SHOCK 4
59,95 €

Un segundo mando es imprescindible para jugar en compañía. La mejor opción sigue siendo el Dual Shock 4, aunque Nacon nos propone dos buenas alternativas, una económica y otra para sibaritas.

NACON REVOLUTION PRO CONTROLLER 2
129,99 €

Para jugar online... y mucho mas



Si quieres jugar online y acceder a juegos exclusivos y muchas otras ventajas, necesitas abonarte a PS Plus. Tienes tres opciones: suscribirte sólo por un mes (7,99 €), por un trimestre (24,99 €) o por todo un año (59,99 €).

SUSCRIPCIÓN 12 MESES PLAYSTATION PLUS
59,99 €

Para amantes de la velocidad



No hay mejor compañero para los juegazos de coches que tiene PS4 que un volante. ¡Y no hay un volante mejor que el T-GT!

VOLANTE T-GT 799,99 €



DIRT 4 59,99 €
F1 2017 69,99 €
GRAN TURISMO SPORT 69,99 €
PROJECT CARS 2 59,99 €

Para los culos "de buen asiento"

Entre las muchas sillas para "gamers" que hay destaca ésta de Trust. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste.

SILLA RESTO GXT 707 TRUST GAMING
229,95 €

GALAR A TU PS4?

lte de nada a tu PS4... ni a ti tampoco. Los mejores juegos, periféricos y merchandising, a tu alcance.

Las ediciones más chulas de PS4

PS4 PRO
399,95 €

PS4 SLIM 1TB CALL OF DUTY: WWII
379,95 €

PS4 SLIM 1TB STAR WARS: BATTLEFRONT II
379,95 €

Suponemos que ya tendrás una PS4, pero tal vez te apetezca subir de nivel y saltar a las 4K con PS4 Pro. O, si eres coleccionista o muy fan de determinadas sagas, tal vez quieras "picar" con alguna edición limitada.

PS4 SLIM 1TB GRAN TURISMO SPORT
379,95 €

Para decoradores

CALL OF DUTY WWII VALOR COLLECTION
119,95 €

ASSASSIN'S CREED ORIGINS FRUTO DEL EDÉN
44,95 €

FIGURA CRASH BANDICOOT
59,95 €

Aparte de una buena colección de juegos, todo "gamer" que se precie tiene que tener en sus estanterías algunas figuras de sus títulos favoritos. Aquí te dejamos unos ejemplos. ¡Pero hay muchos más!

ASSASSIN'S CREED ORIGINS FIGURA DE BAYEK
59,95 €

FFXII PLAY ARTS KAI GABRANTH
129,99 €

Para amantes de la moda


CAMISETA WOLFENSTEIN II
19,99 €


CAMISETA CRASH BANDICOOT
14,95 €



CAMISETA SOUTH PARK
19,95 €

Luce tu pasión por tus juegos favoritos en tus camisetas. Las encontrarás en tiendas GAME y en las webs oficiales de las compañías, junto a otras prendas y complementos

CAMISETA CALL OF DUTY WWII
14,95 €


CHAQUETA WWII FIELD JACKET
49,99 €



RELOJ CALL OF DUTY WWII
74,95 €

Para quedar bien con poco




FIGURAS FUNKO POP
14,95 €

Para fiesteros



INTENCIONES OCULTAS
19,95 €



PACK 4 JUEGOS PLAYLINK
49,95 €



SINGSTAR CELEBRATION
18,95 €



SABER ES PODER
19,95 €

La nueva línea de juegos sociales de Sony es realmente variada, pero todos tiene un común denominador: se juega con tu móvil en lugar de con el Dual Shock 4.



BSO EN VINILO STARDEW VALLEY
29,99 €



BSO EN VINILO SONIC MANIA
19,99 €



BSO EN VINILO THE WITCHER III
54,99 €

Para melómanos coleccionistas

Una de las tendencias en este 2017 que se acaba, es la de lanzar ediciones en vinilo de bandas sonoras de juegos de culto. Y como suelen ser tiradas limitadas, pronto se convierten en codiciados objetos de coleccionista.


BSO EN VINILO HOTLINE MIAMI
49,99 €



DOOM VFR
29,99 €



FIGURAS PIXEL PALS
14,95 €



Si quieres tener un detallazo con algún amigo (o contigo mismo) sin gastar mucho dinero, puedes recurrir a las "cabezonas" figuras Funko Pop o las "retro" Pixel Pals. Las hay de muchísimos juegos, así que seguro que aciertas.

Para comunicadores

Para echar unas partidas Online o retransmitir tus mejores momentos, necesitarás un buen headset, ¿no?



HEADSET TURTLE BEACH STEALTH 700
149,99 €

INDECA RAYING
21,95 €

Para aventureros



ASSASSIN'S CREED ORIGINS
69,95 €



HORIZON: ZERO DAWN COMPLETE EDITION
49,95 €

UNCHARTED EL LEGADO PERDIDO
39,95 €





RESIDENT EVIL 7 GOLD EDITION
49,95 €

Este 2017 nos ha dejado aventuras del calibre de *Horizon, Resident Evil 7* o *Assassin's Creed Origins.* Si se te ha escapado alguna, es momento de ir a por ellas.

Para luchadores







Ha sido un buen año para un género que llevaba tiempo de capa caída. Si tienes un amigo "peleón" las opciones disponibles son de gran calidad.

INJUSTICE 2 49,95 €
TEKKEN 7 69,95 €
MARVEL VS CAPCOM INFINITE 59,95 €

Para realistas virtuales

PLAYSTATION VR + CÁMARA + VR WORLDS
299,95 €



En el tramo final del año han salido cosas bastante chulas para PlayStation VR y hay bundles a buen precio. Además, en 2018 esta tendencia va a seguir. A lo mejor YA es un buen momento para pillárselas.



MALETÍN PORTA PLAYSTATION VR
17,95 €



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR
69,99 €





FARPOINT + AIM CONTROLLER
69,99 €

Para auténticos Padawan

En plena fiebre Star Wars con el estreno de "Los Últimos Jedi", no podíamos dejar de recomendaros todo tipo de merchandising relacionado con la saga galáctica: desde drones hasta máquinas de afeitar. Y por supuesto, el frenético *Star Wars Battlefront II*.



STAR WARS BATTLEFRONT II
69,99 €



BB-9E TELEDIRIGIDO
99,99 €



LEGO STAR WARS BB-8
99,99 €



STAR WARS CROCHET
24,95 €



MÁQUINA ELÉCTRICA DE AFEITAR STAR WARS BB-8
99,99 €

Para coleccionistas

A veces no nos basta sólo con el juego, y nos damos el capricho de adquirir la versión coleccionista repleta de "chucherías". Por desgracia, muchas de ellas no están al alcance de todos los bolsillos.



ASSASSIN'S CREED ORIGINS DAWN OF THE CREED ED.
149,99 €



MARVEL VS CAPCOM INFINITE EDICIÓN COLECCIONISTA
199,99 €



SOMBRAS DE GUERRA EDICIÓN MITHRIL
299,95 €

Para ávidos lectores

Cada vez salen más y más libros sobre videojuegos en castellano. Aquí van tres de los mejores del año.



HARDCORE GAMING 101 PRESENTA: CASTLEVANIA
29,95 €



LA LEYENDA FINAL FANTASY IX
22 €



LA HISTORIA DE HOBBYCONSOLAS VOL. 2
25 €





Para indecisos

¿No sabes qué comprarle a tu PS4? ¡Pues regálale una tarjeta prepago! Seguro que más adelante ves algún juego que te interese en PS Store.

TARJETAS PREPAGO PS STORE: DESDE 5 €

Para los de gatillo fácil



CALL OF DUTY WWII
69,99 €



DESTINY 2
69,99 €



SNIPER ELITE 4
44,99 €



WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS
69,99 €

Año tras año, los shooters son un valor seguro si estás buscando un juego que te dure mucho tiempo. No en vano este género suele albergar algunos de los juegos más vendidos del año.

Para deportistas

Fútbol y baloncesto son deportes que cuentan con juegazos en PS4. Y en esta época del año también apetece recuperar *Steep*..



FIFA 18
69,95 €



NBA 2K18
69,95 €



PES 2018
59,95 €



STEEP: JUEGOS DE INVIERNO
49,95 €



JUEGO DE TABLERO DOOM
79,95 €



RISK JUEGO DE TRONOS
29,95 €



MONOPOLY UNCHARTED
29,95 €



MONOPOLY TES V: SKYRIM
29,95 €

Otra tendencia en alza es la de lanzar juegos de tablero inspirados en videojuegos, tanto "adaptaciones" de juegos ya conocidos como Risk o Monopoly, como creaciones totalmente nuevas y muy curiosas.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

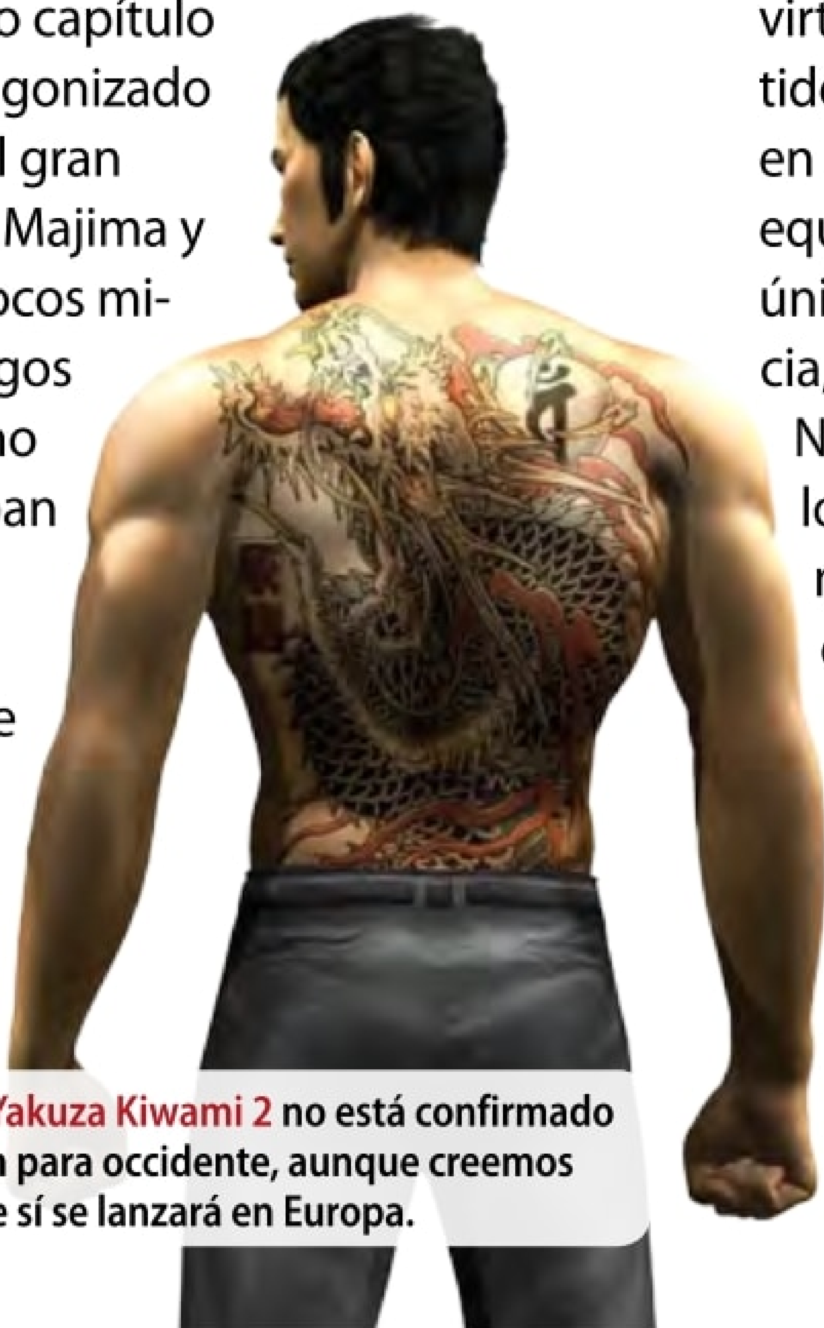
Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

El regreso de los yakuza

Hola Playmanía. Soy fiel seguidor de la denostada saga de Sega *Yakuza* y me gustaría saber si *Yakuza Kiwami 2* saldrá en España y qué novedades incluirá.

@Benito Pérez

Pues cuando leas esto, el "remake" de *Yakuza 2* para PS4 ya estará disponible en Japón. Aunque no está confirmado aún para occidente, confiamos en que nos lo traigan teniendo en cuenta que los anteriores sí han llegado o al menos ya están anunciados. Entre las mejoras, además del apartado gráfico puedes anotar un nuevo capítulo protagonizado por el gran Goro Majima y no pocos minijuegos que no estaban en el original de PS2.



Yakuza Kiwami 2 no está confirmado aún para occidente, aunque creemos que sí se lanzará en Europa.

Mi Carrera, mejor Online

Buenas playmaníacos. Tengo una duda respecto a *NBA 2K18* que seguro que me podéis resolver. ¿Es necesario estar conectado a Internet para jugar al modo Mi Carrera? ¿O es como en *WWE 2K18*? Seguid así. Un saludo.

@Iván Peña

Puedes jugarlo sin conexión, pero te perderás gran parte de la "gracia" de este modo. Si no juegas conectado, no podrás ver las secuencias cinemáticas de la historia, no podrás comprar objetos de personalización (como equipaciones, tatoos, peinados...), no ganas VC (la moneda virtual de *NBA 2K18*) con cada partido... Aparte de no poder participar en las pachangas callejeras ni con tu equipo de colegas... Vamos, que lo único que puedes hacer es, en esencia, jugar un partido tras otro de la NBA y ya está. Que en el fondo es lo importante, pero te perderás muchos de los alicientes de esta entrega y que contribuyen a que este modo Carrera sea uno de los mejores jamás vistos en un juego deportivo. En *WWE 2K18*, jugar a Mi Carrera conectado sirve básicamente para que te "invadan" tus amigos con sus superestrellas. En *NBA 2K18* es más importante.



PUBG es un MMO de acción en plan "Battle Royale" que lo está petando en Steam y One. Esperamos verlo en PS4.

"Battle Royale" también en PS4

Hola amigos de Playmanía. Estos días estoy oyendo mucho "ruido" sobre un juego llamado *PlayerUnknown´s Battleground.* ¿Lo veremos en PS4? ¡Gracias!

@Pedro Romero

Y no es para menos. Este original y divertidísimo juego de acción masivo online ya está "petándolo" en PC y Xbox One y esperamos que sea lanzado también en PS4 en algún momento del futuro. En *PUBG,* cien jugadores saltan en paracaídas a una isla de 8 km y, como en "Battle Royale", solos o en pequeños equipos hay que eliminar al resto. Gana el último que quede en pie.

Los *Jak & Daxter* prometidos

Hola Playmanía. ¿Cuándo van a lanzar los *Jak* remastetizados para PS4? Dijeron que saldrían todos en 2017 y hasta ahora solo han sacado el primero...

@Christian Hernández Enrique

Tienes toda la razón. Hace meses anunciaron que sacarían en PS4 las tres entregas de *Jak & Daxter* "clásicas" además de *Jak X,* el juego de acción "sobre ruedas" a lo *Twisted Metal* con personajes y vehículos de la serie. Pero no te preocupes que Sony ha cumplido su promesa, ya que el 6 de diciembre sacaron los tres que faltaban. Así que cuando leas esto ya estarán en PS Store.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

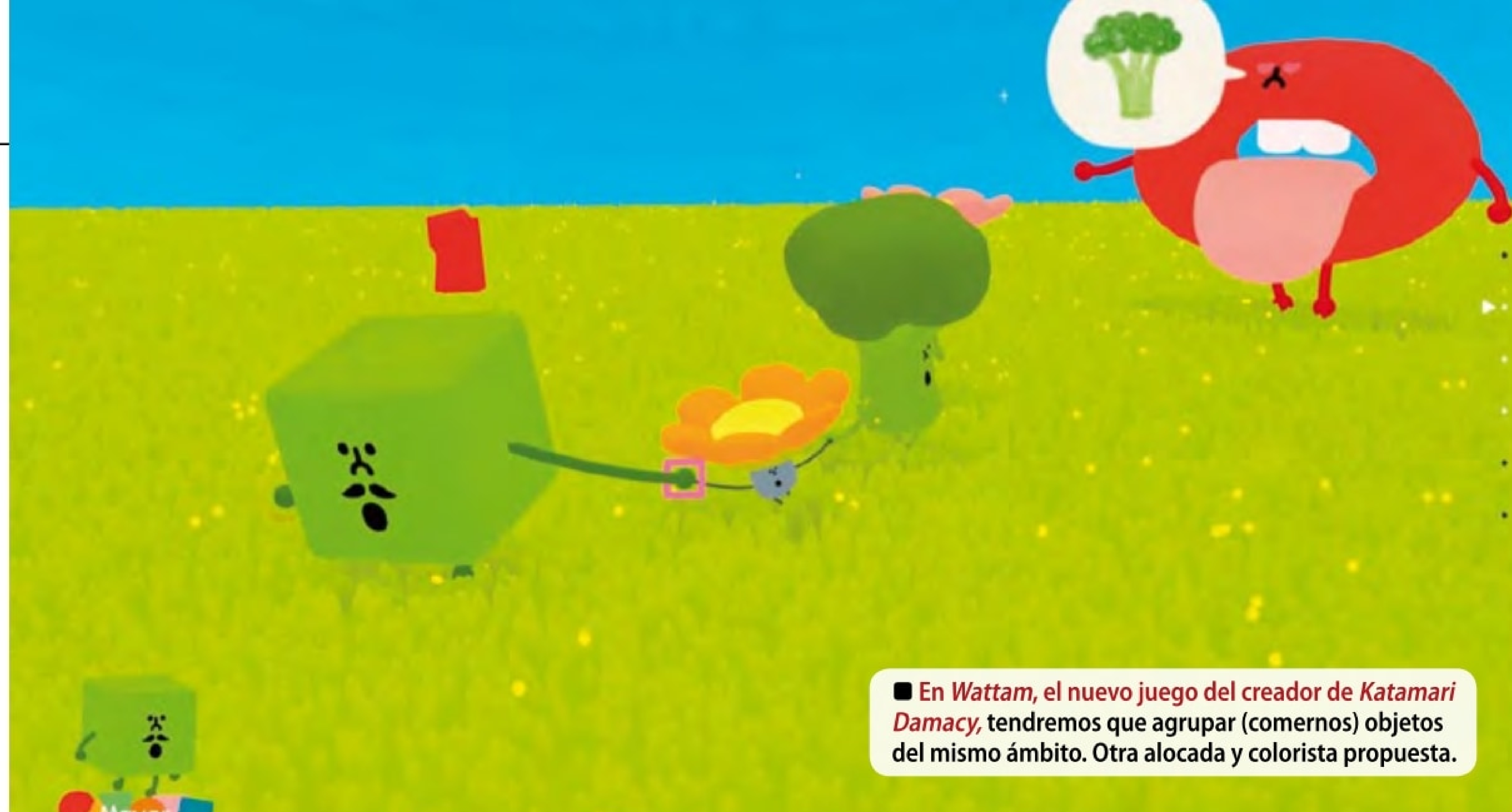
¿Qué futuro nos aguarda en los videojuegos?

Hola Playmanía. Mi consulta es algo ambigua. Tal vez incluso difícil de responder pero... ¿qué futuro nos aguarda respecto a videojuegos? ¿Creéis que ya hemos tocado el punto más alto en calidad o se puede hacer mejor?

@Jorge Chasco

Pues... ¡efectivamente es una pregunta difícil! Suponemos que te refieres a qué podemos esperar desde el punto de vista "artístico" y técnico, así que no nos enredaremos hablando de microtransacciones, ni del "supuesto" fin de las aventuras tradicionales para un solo jugador porque ya no son rentables. Técnicamente siempre hay margen de mejora. Las 4K acaban de llegar como quien dice y hay muchos aspectos en los que todavía se puede mejorar, como puede ser la inteligencia artificial. Y la realidad virtual lleva poco más de un año con nosotros. y aún tiene que asentarse y también se puede mejorar en ese sentido, tanto sus gráficos como el "casco" en sí mismo (que sea menos "aparatoso"). Veremos...





■ En *Wattam*, el nuevo juego del creador de *Katamari Damacy,* tendremos que agrupar (comernos) objetos del mismo ámbito. Otra alocada y colorista propuesta.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿*Valkyria Chronicles 4* llegará en castellano?

@Isabel Campos
Sí. Sega lanzará la nueva entrega de esta saga de culto en Europa el año que viene. ¡Con textos en castellano!

¿Qué fue de *Vampyr*?

@Beatriz Hernández
Pues esperábamos esta oscura aventura de Dontond (creadores de *Life is Strange* y *Remember Me*) para finales de este año, pero se retrasó y la nueva fecha que manejan sus responsables es primavera de 2018.

¿Es cierto que hay en camino un *Gal Gun 2*?

@Roberto Carlos
Pues sí. Volveremos al instituto a quitarnos de encima (literalmente) a hordas de chicas que se ven atraídas por nosotros, en un planteamiento bastante cuestionable, dado su trasfondo machista. Saldrá en marzo para PS4 en Japón y no sabemos si llegará aquí (el primero sí salió).

¿Saldrá *Car Mechanic Simulator 2018*?

@José David Rama Casado
Estaba previsto que este realista simulador de mecánico de coches apareciera en PS4 a finales de este año, pero no hemos tenido nuevas noticias al respecto. Sabemos que el juego tuvo problemas en su lanzamiento en PC, lo que obligó a sus creadores a trabajar en distintos parches. Ojalá lo veamos en PS4.

¿Nuevo juego de *Katamari*?

Hola Playmanía. Jugué a *Katamari Forever* en PS3 y me encantó. Me consta que PSP, PS2 y PS Vita tienen una entrega cada una. Pero desde que salió el último en PS Vita en 2012, no ha aparecido ningún juego en consolas. Me gustaría saber si hay alguna intención de continuar la saga en PS4 o remasterizar/reeditar los juegos anteriores. O, en su defecto, si existe o existirá algo parecido. Muchas gracias.
@José Ignacio Zomeño Gutiérrez

Que nosotros sepamos, no hay previstas ni secuelas ni remasterizaciones de los *Katamari* clásicos (el original de PS2, *Katamari Damacy*, nunca fue lanzado en Europa, aunque sí su siguiente entrega: *We Love Katamari*). Lo bueno es que el nuevo juego de su creador, Keita Takahashi, recuperará su colorista estilo y, en cierto modo, también su concepto. *Wattam* será otro alocado puzzle en el que deberemos agrupar (comernos) objetos del mismo ámbito. Si juntamos diez objetos explotarán fuegos artificiales. El objetivo del juego es "conectar a gente en un mundo desconectado." De momento la única plataforma confirmada es PS4 y saldrá en 2018.

El Puño de la estrella de Sega

Buenas y vamos al lío: ¿es cierto que Sega prepara un juego de "El Puño de la Estrella del Norte"?
@Pablo Méndez

Tan cierto como que *Hokuto Ga Gotoku* sale el 28 de febrero en Japón. Pero la buena noticia no es sólo que Sega prepara un juego con licencia de "El Puño de la Estrella del Norte", sino que el desarrollo corre a cargo del estudio responsable de la serie *Yakuza*, con lo que su calidad está garantizada. Eso sí, no está confirmada aún su llegada al mercado europeo. ¡Ojalá termine saliendo como así lo hicieron los dos "musou" de "Hokuto no Ken" de Koei Tecmo!

Bandas sonoras en vinilo

Hola playmaníacos. Últimamente estoy viendo en su revista la proliferación de bandas sonoras en formato vinilo. ¿Sabéis donde puedo encontrar cuáles hay disponibles? ¡Gracias!
@Basdasdz

Efectivamente, parece que una de las últimas tendencias de este "mundillo" es editar bandas sonoras en vinilo de juegos seleccionados, que además suelen tener tiradas limitadas, lo que les convierte en un codiciado objeto de coleccionismo. Las más "mainstream" puedes encontrarlas en Amazon e incluso en tiendas grandes como Fnac. Pero para cosas más específicas tendrías que recurrir a webs más especializadas, como store.iam8bit.com (*Persona 5, No Man's Sky, Abzû*...) o data-discs.com (especializada en juegos retro y de Sega (*Sonic Mania, Shenmue, Metal Slug*...). Suelen ser ediciones preciosas pero... ¡no son precisamente baratas!



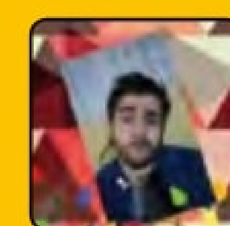
■ Las ediciones en vinilo de la BSO de videojuegos no son fáciles de encontrar ni baratas de comprar. Pero son preciosas.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Es el fin de las aventuras para un solo jugador?

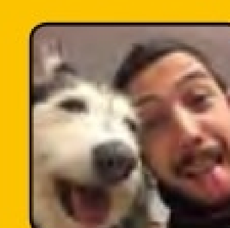


Son la base de los juegos



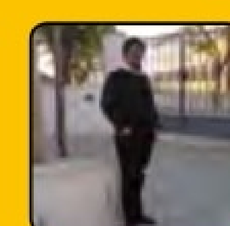
Juanjo De Pedro Lianes
"No creo que los Triple A para un solo jugador desaparezcan nunca. Los micropagos me parecen aceptables siempre que no afecten a la jugabilidad, como sólo cosas estéticas. El multijugador no deja de ser un plus..."

Siempre, las historias



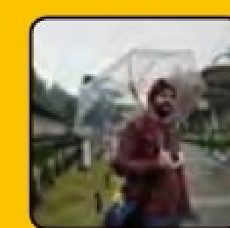
Óscar Maestre
"La esencia del videojuego es la aventura, el sentirte parte de esa historia de ese mundo que te atrapa durante horas. Para mí, y creo que para muchos jugadores de cierta edad, siempre prevalecerán las buenas historias".

Pues yo, dejo el barco



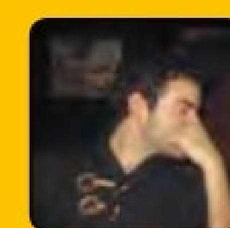
Rafa Baena
"Como empiecen a centrarse en el multijugador y en añadir micropagos a los videojuegos, aquí alguien que se baja del barco".

El guión es la clave



Fran Übermensch
"Hombre, ahí tenemos sagas como *Persona, Assassin's Creed, Tomb Raider, GTA*... Donde la historia es lo que prima. Vale que a algunos les han añadido multijugador pero es más un complemento que algo fundamental. Lo que necesita un juego para ser bueno es un guión que te deje pegado a la pantalla y estés pensando constantemente "5 minutos más" hasta que pierdas la noción del tiempo".

Sería un error fatal



Antonio Fernández Díaz
"Yo apenas uso online. No lo uso ni en PS3 que es gratis... Sólo aprobaría un online en juegos que tengan sentido, como en *Battlefront*. Pero quitar modos historia sería un error fatal para la mayoría".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Cuál ha sido para ti el mejor juego de 2017 para PS4?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".**
Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

FAMILIAS **PROTEGIDAS**

Control parental Firmware 5.00

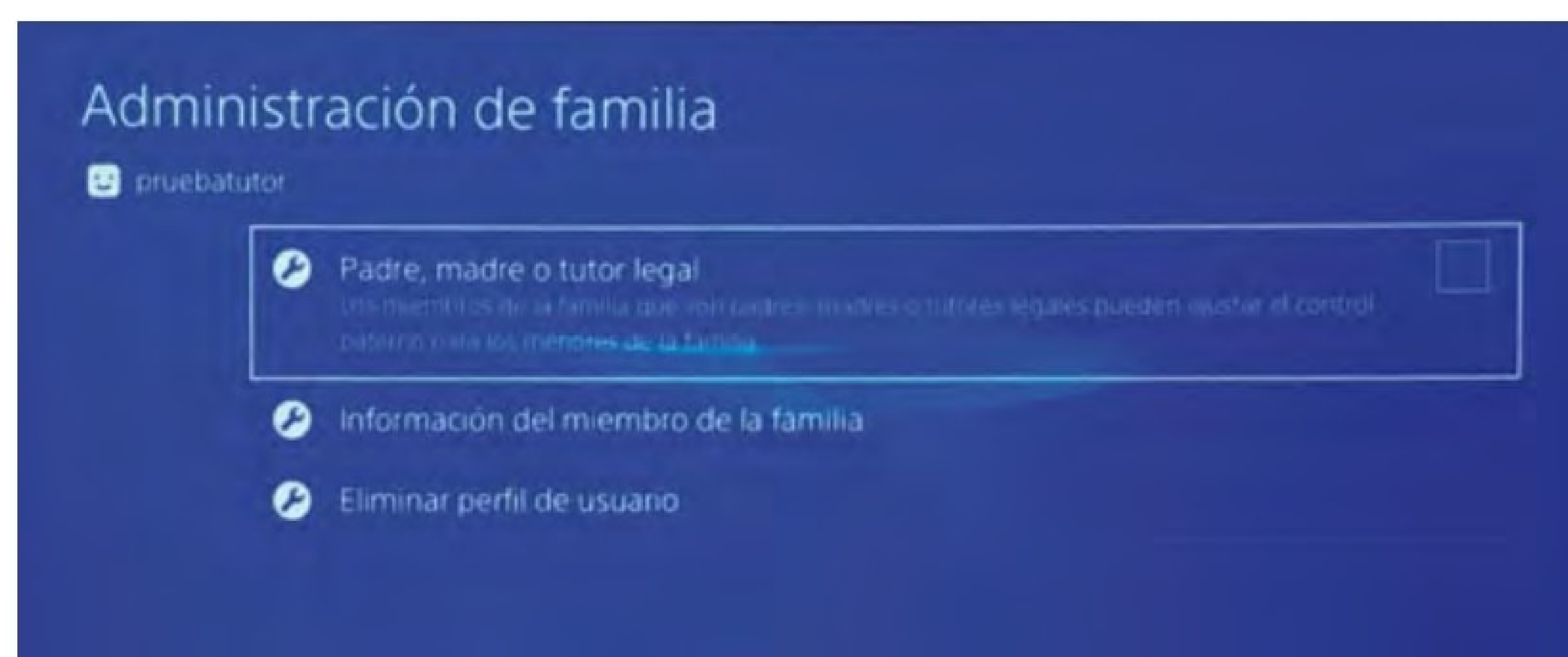


Tras la actualización del firmware de PS4 a la versión 5.00, el sistema mediante el cual se controla el contenido que se puede reproducir en la consola (con la idea de establecer lo que ven y hacen los menores) ha cambiado radicalmente. Ahora todo es más sencillo e intuitivo. Veámoslo en profundidad.

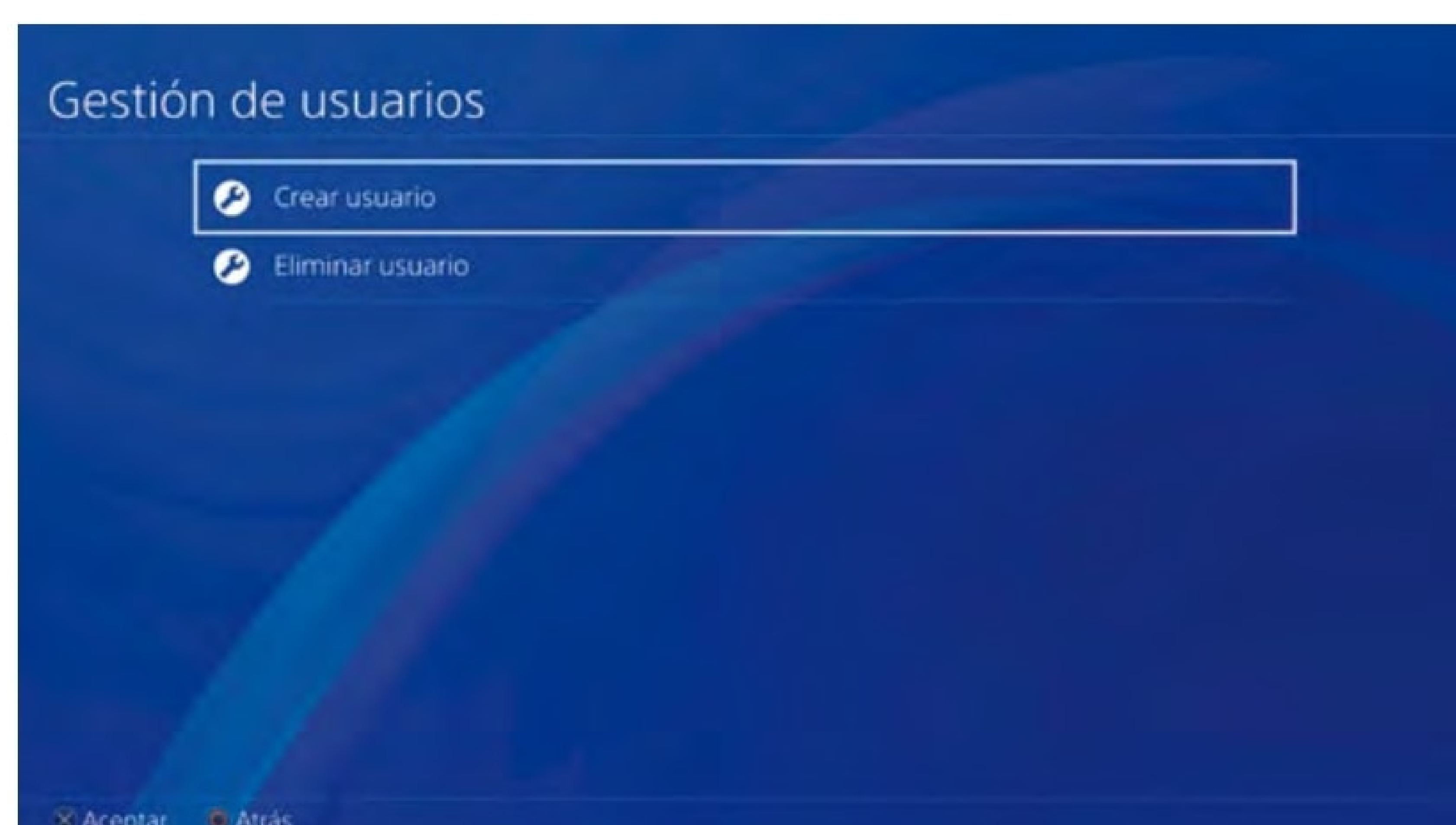
1. CREAR UNA "FAMILIA"

El concepto "Familia" en PS4 es muy parecido al de una de verdad. En ella habrá un usuarios y cuentas mayores de edad y otras de menores que necesitan que se regule el contenido al que acceden.

	ADMIN.	MIEMBRO +18 AÑOS	MIEMBRO -18 AÑOS	PADRE O TUTOR
Añadir/eliminar miembros familia	Sí	No	No	No
Crear una PSN	Sí	Sí	Sí (con permiso)	Sí
Poner restricciones sistema	Sí (sólo a menores)	Sí (con código)	No	Sí (con código
Ajustar controles paternos de los menores	Sí	No	No	Sí
Opciones sociales PSN	Sí	Sí	Sí (con permiso)	Sí
Añadir métodos de pago y fondos	Sí (al suyo)	Sí (al suyo)	No	Sí (al suyo)
Gastar fondos del monedero	Sí (del suyo)	Sí (del suyo)	Sí (del administrador, según límite)	Sí (del suyo)
Hacer compras en PS Store	Sí	Sí	Sí (según límite)	Sí
Abandonar familia	No	Sí	No	Sí
Poner restricciones a otros adultos	No	No	No	No
Jugar a juegos y reproducir vídeos	Sí	Sí	Sí (offline y según edad)	Sí
Crear usuarios	Sí	Sí	Sí	Sí



1 Tipos funciones. A pesar de que hay 3 tipos de cuentas, existen 4 tipos de funciones dentro de la familia, lo que determina lo que se puede y lo que no se puede hacer. En esta tabla especificamos las distintas capacidades.



2 Administrador en una consola sin usuarios. Si la consola nunca ha sido usada, deberás crear un usuario local y una cuenta PSN o asignarle una ya existente.

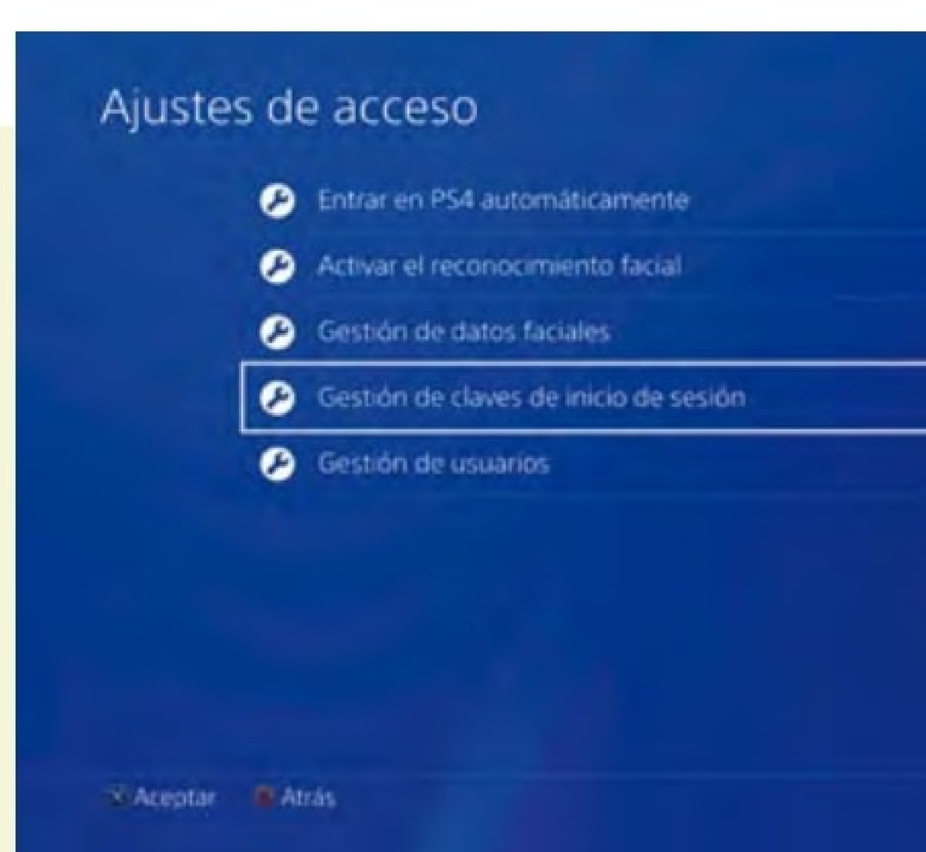
2. AÑADIR UN MIEMBRO **MAYOR DE EDAD/TUTOR**

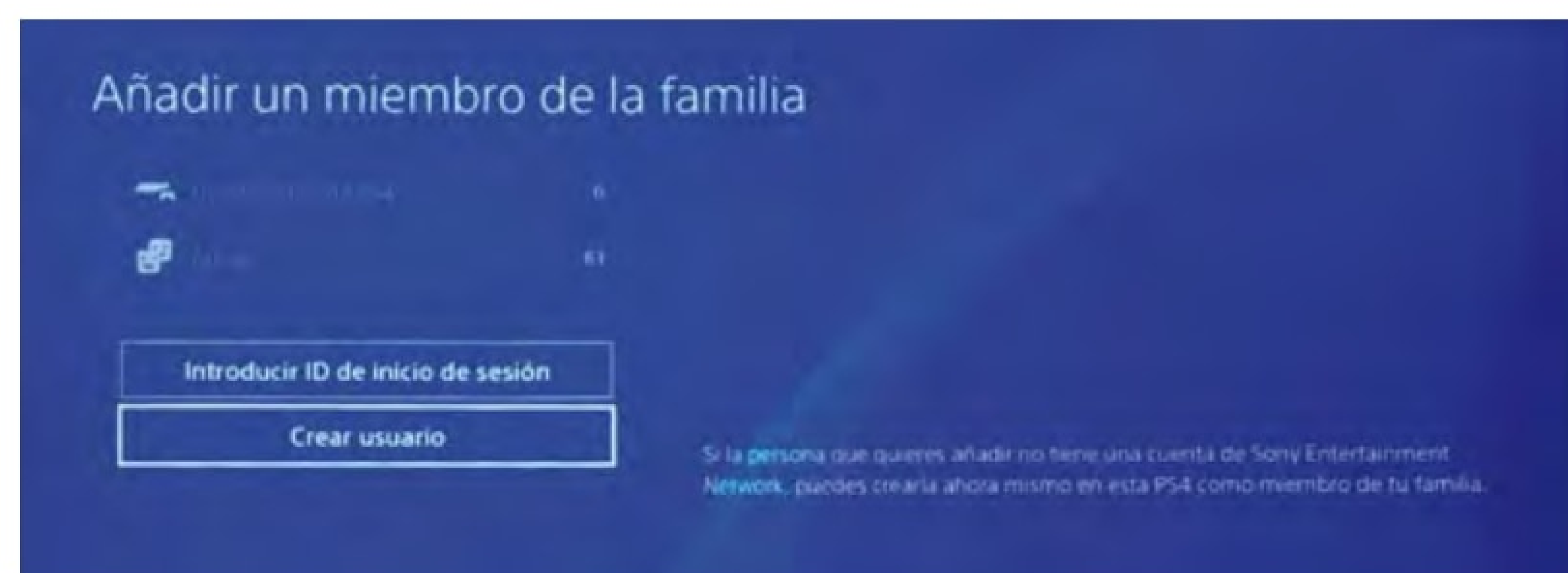


1 Invitar. Desde tu usuario de Administrador, ve a "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Administración de familia" y pincha en "Añadir miembro de la familia". Podrás invitar a cuentas PSN ya existentes en la consola (o fuera de ella, de tus Amigos" o por email) seleccionando una de las cuentas que aparezcan en la lista.

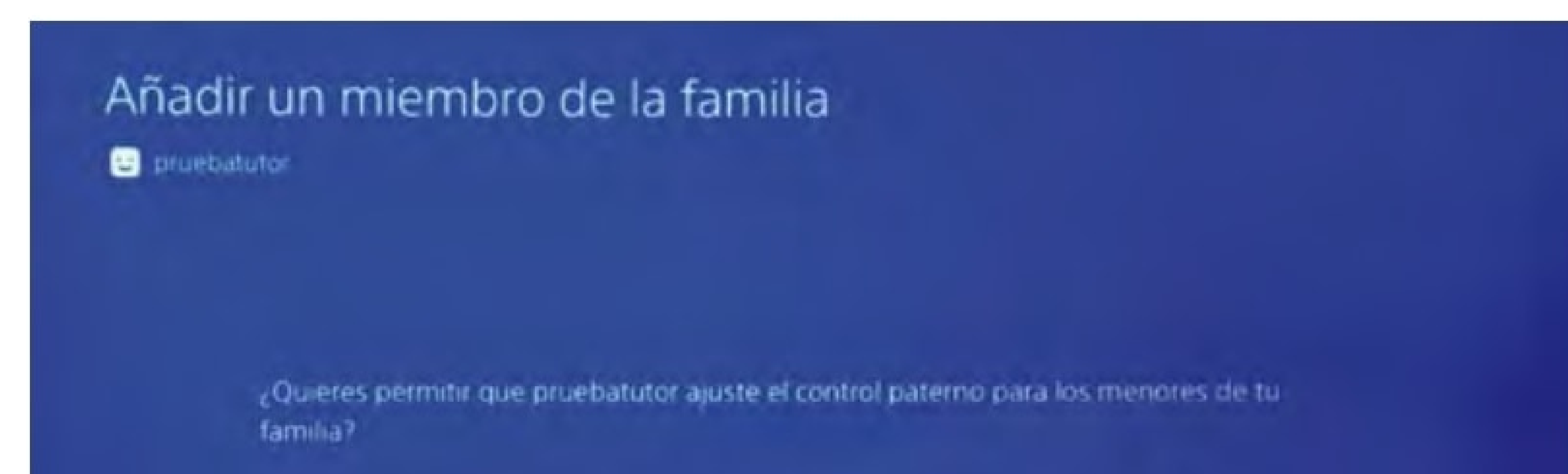
Ojo con...

TANTO EL USUARIO ADMINISTRADOR COMO LOS USUARIOS MAYORES DE EDAD y que sean o no tutores, deberían establecer una clave de acceso para iniciar sesión con su cuenta en esa PS4. Que cada usuario, desde su sesión iniciada en la consola, vaya a "Ajustes/Ajustes de acceso/Gestión de claves de inicio de sesión". Establece una clave que impida que se inicie sesión con tu cuenta sin tu permiso.





2 Crear. También puedes crear un usuario local de cero. Ve a "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Administración de familia" y selecciona "Crear usuario" Necesitarás asignarle un nombre y marcar una fecha de nacimiento que indique que es mayor de 18 años.



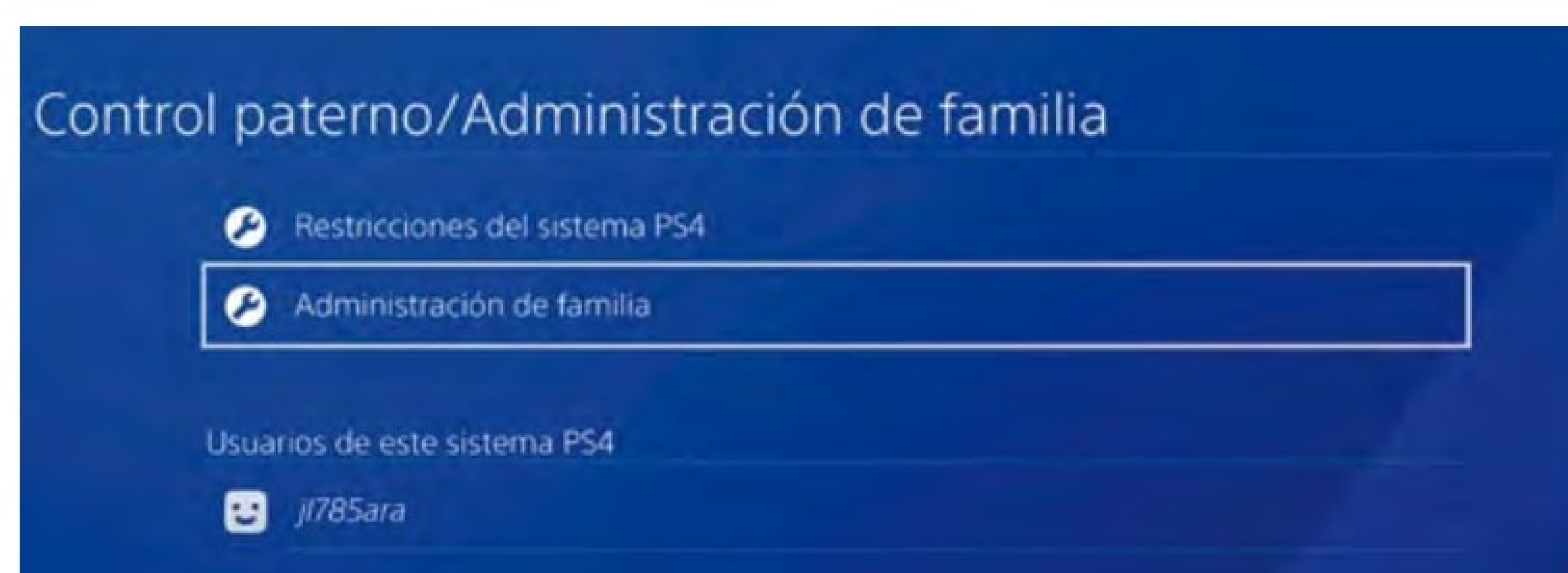
3 Tutor. A continuación elige si será tutor o no, permitiendo así que pueda establecer controles paternos a otras cuentas/usuarios menores. Más tarde puedes hacerlo desde tu usuario de Administrador en "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Administración de familia". Selecciona la cuenta que quieras y luego marca la casilla "Padre, madre o tutor legal".

Ojo con....

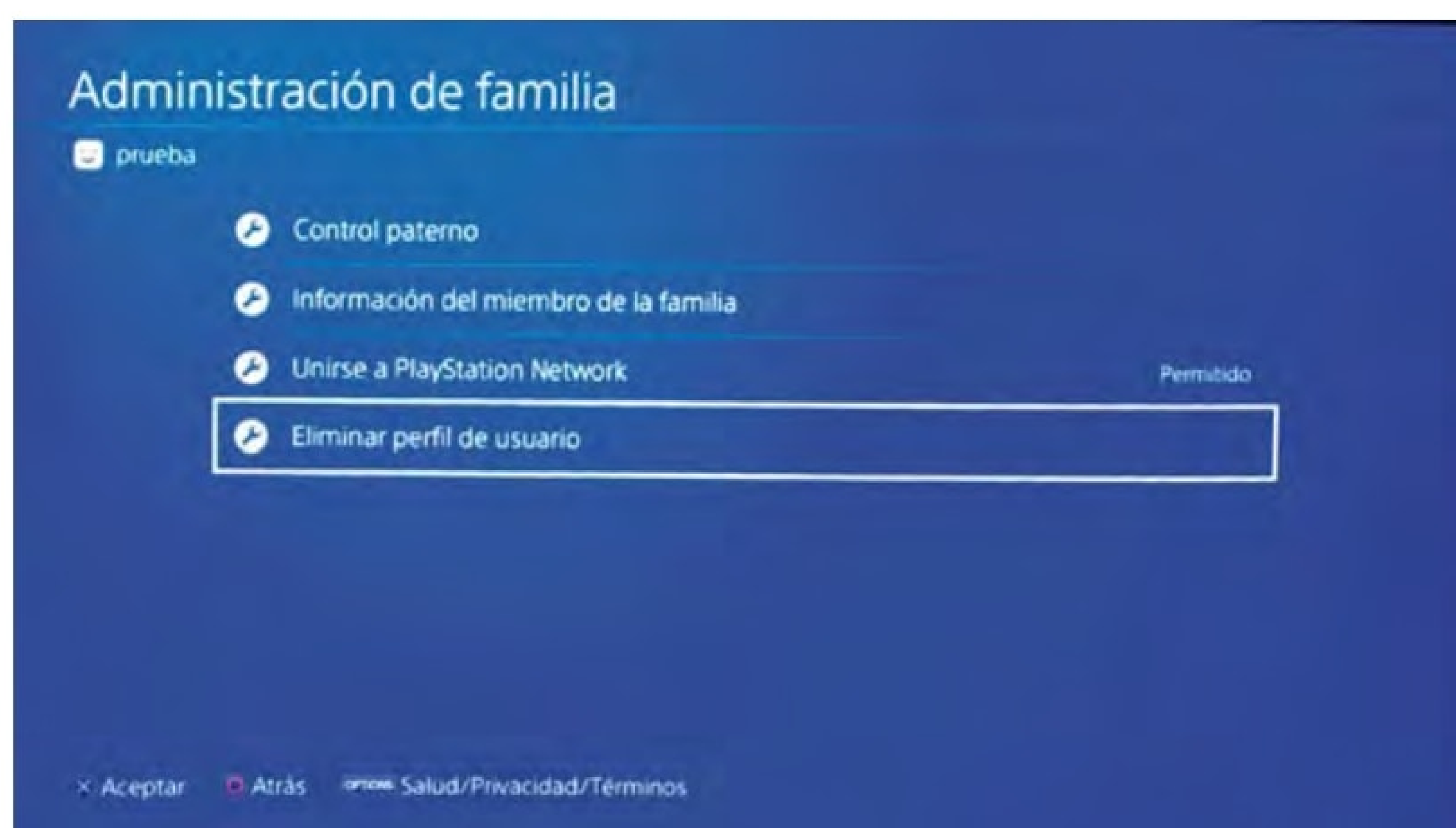
SI YA EXISTÍAN SUBCUENTAS en PS4 antes de la actualización al firmware 5.00, se convertirán automáticamente en cuentas de miembros menores de la familia.



3 Administrador en una consola con usuarios: si por el contrario ya tenías un usuario y cuenta PSN asociado a la PS4 estos se transformarán en el Administrador al actualizar el firmware a la versión 5.00.



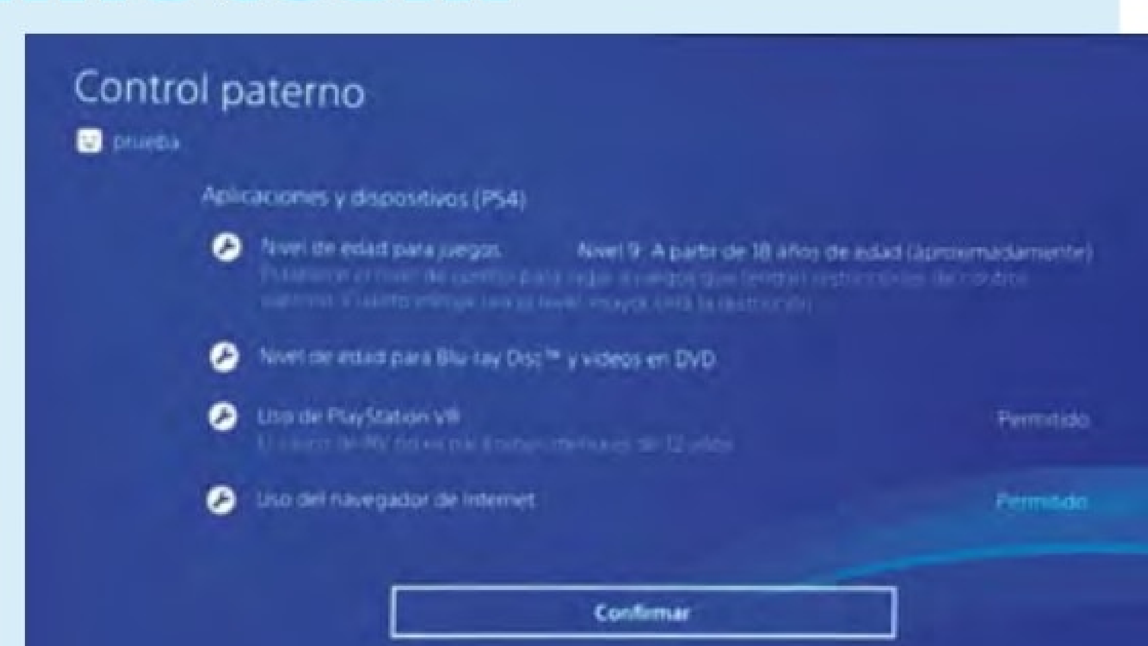
4 Estructura. Para comprobar las cuentas que ya hay dadas de alta en la Familia de la consola y conocer que función tienen, ve a "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Administración de familia". Verás una lista en la parte central.



5 Eliminar. Podrás eliminar una cuenta de un menor si vas a "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Administración de familia", seleccionas al menor y escoges "Eliminar perfil de usuario".

En 2 minutos...

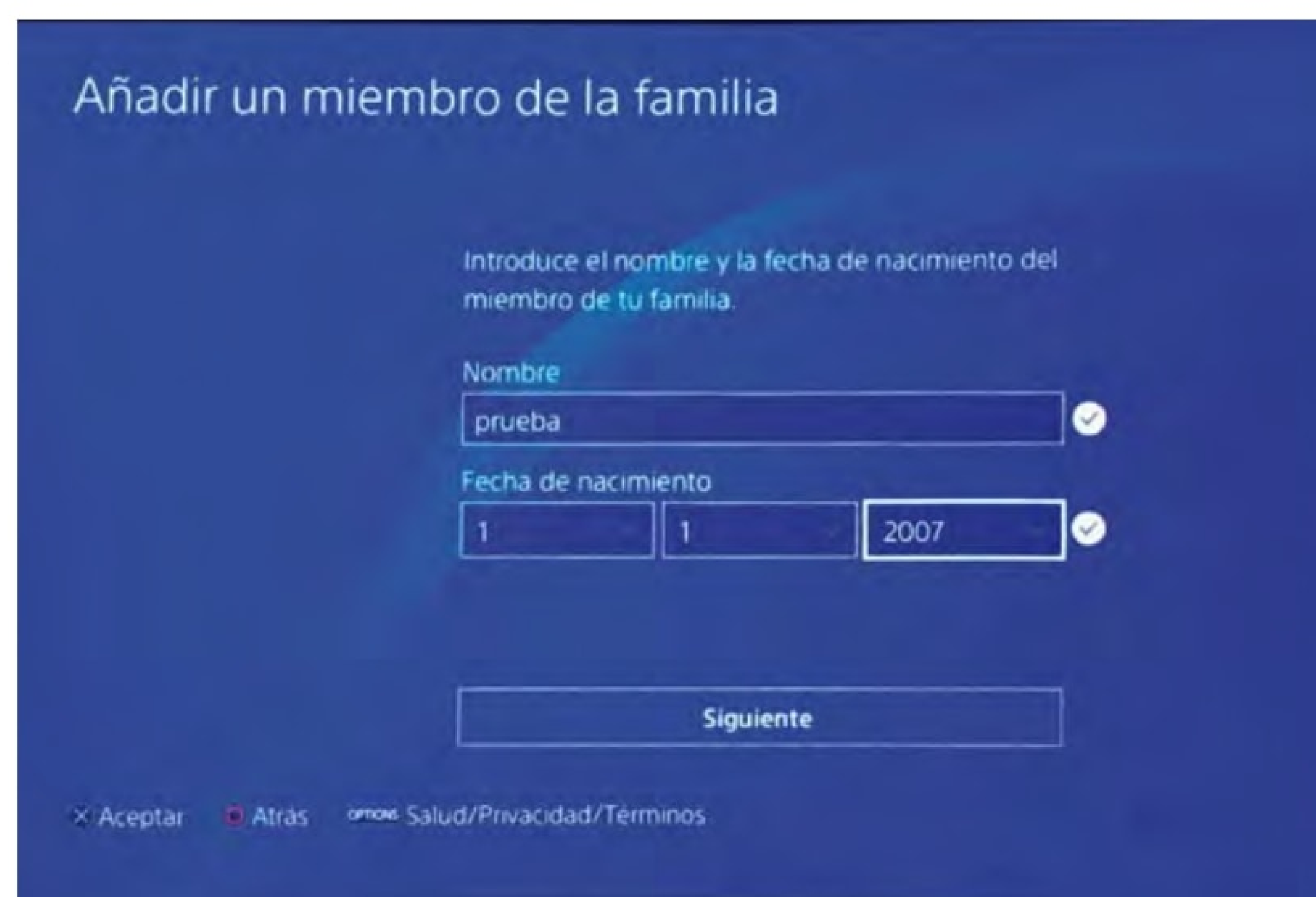
TUTORES. Las cuentas de mayores de edad que se establezcan por parte del Administrador como "Padres o tutores", podrán también regular los contenidos que pueden ver los menores de edad de igual manera que lo hace el Administrador.



3. AÑADIR UN MIEMBRO MENOR DE EDAD

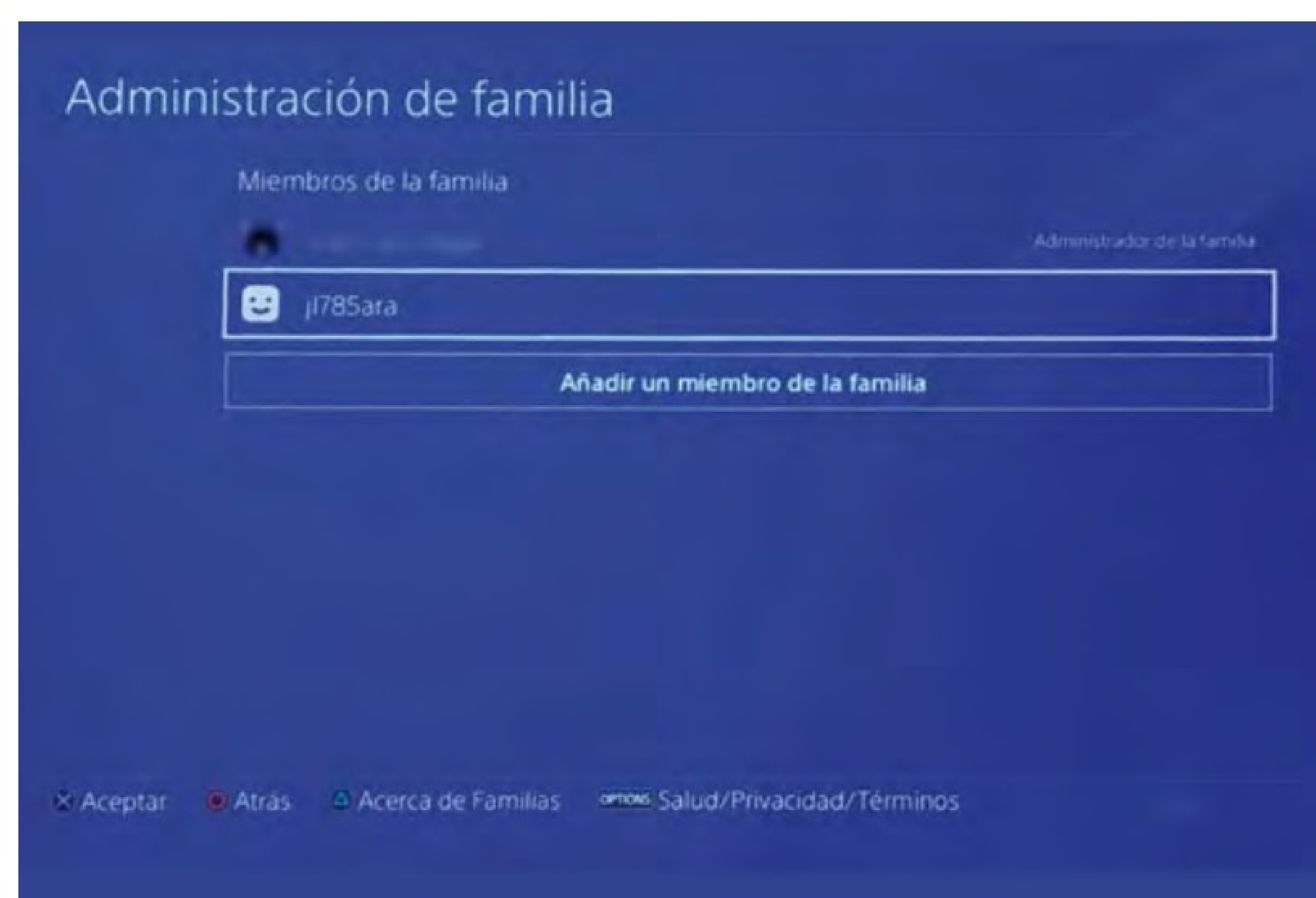


1 Crear. Desde tu usuario de Administrador, ve a "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Administración familiar" y pincha en "Añadir miembro de la familia", selecciona "Crear usuario".



2 Edad. Introduce un nombre y selecciona una edad que indique que es menor de 18 años y dale a "Siguiente".

4. CONTROL PATERNO DE LOS USUARIOS MENORES



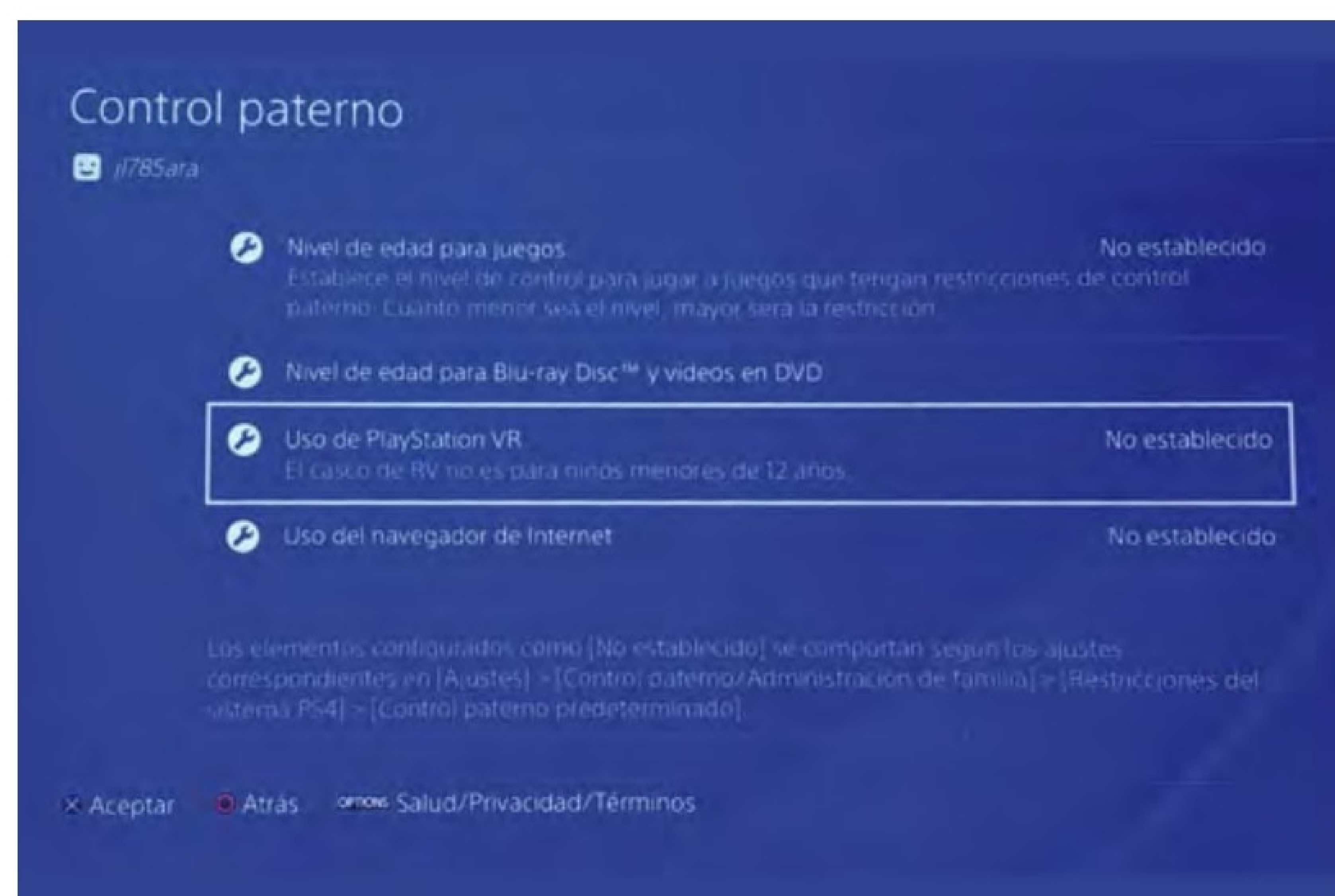
1 Configuración. Ve a ve a "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Administración de familia" y selecciona el usuario de la lista al que quieras regular el acceso a contenido, pero no puede ser un mayor de edad. Introduce luego tu clave de PSN.



2 Red. Las tres primeras opciones recogen la actividad online y la posibilidad de comunicarse con otros usuarios de PSN. Elige "Permitir" o "No permitir" en el menú desplegable de la derecha, según el acceso que quieras otorgarle al menor.



4 Aplicaciones. Entra en "Nivel de edad para juegos" y "Nivel de edad para Blu-ray Disc y videos en DVD" para impedir que vean contenido recomendado para edades superiores a la de los menores. De manera automática no se ejecutarán los contenidos no adecuados.



5 Otros. Las opciones "Uso de Playstation VR" y "Uso del navegador de internet" permiten limitar el acceso a estas aplicaciones. Simplemente selecciona "No permitido" en el menú de la derecha. Ya sabes que PS VR no está recomendado para menos de 12 años.

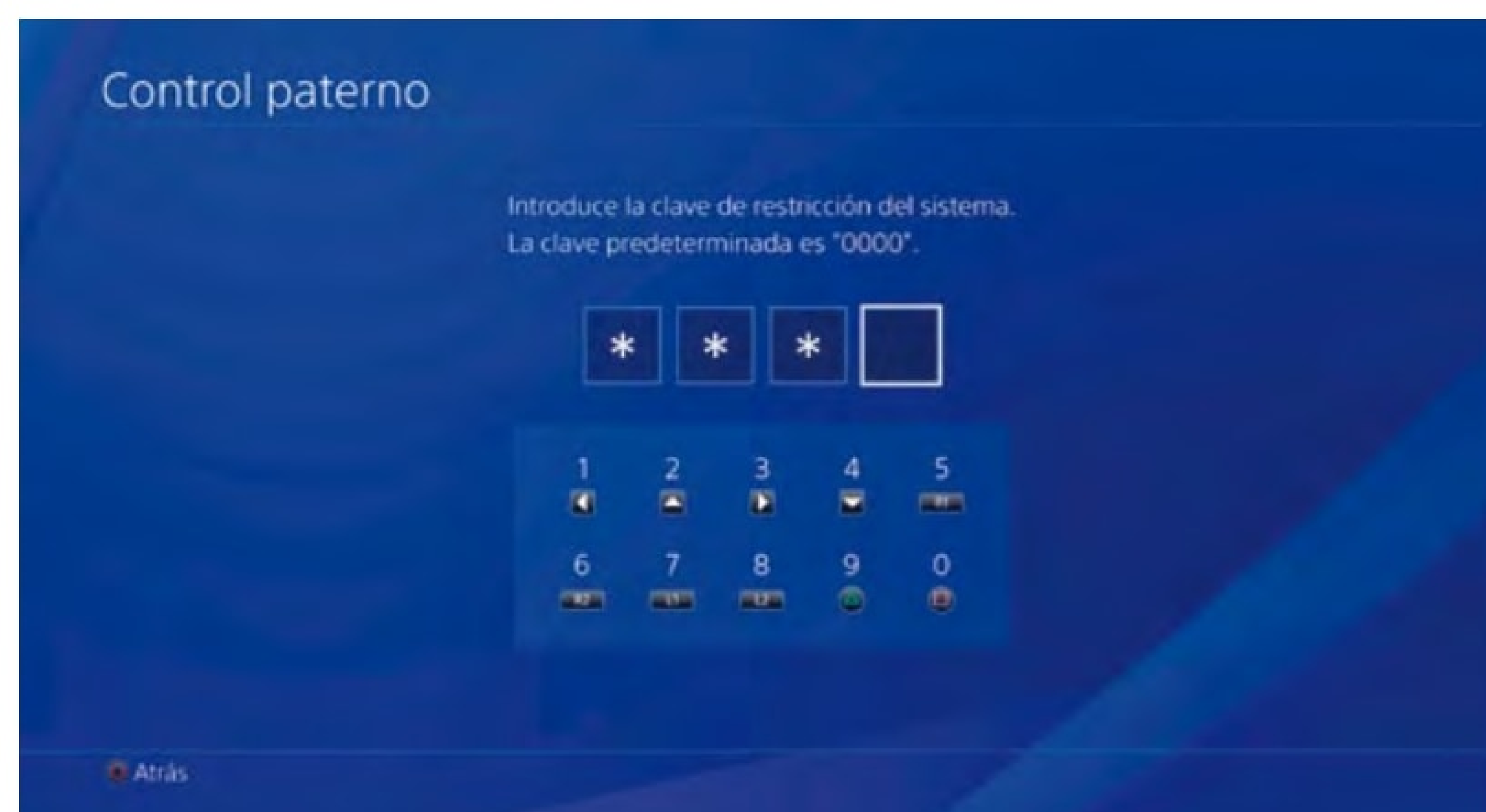
3 Restricciones. Tras aceptar el acuerdo que te propone Sony, accederás a la pantalla en la que configurar las capacidades del usuario menor de edad. Más detalle en la siguiente sección.

3 Gasto. Los usuarios menores podrán disponer de los fondos que hay en el monedero de Administrador, aunque no recargarlo. Recomendable establecer un límite yendo a la tercera opción, "Límite de gasto mensual", y marcar el tope que creas conveniente.

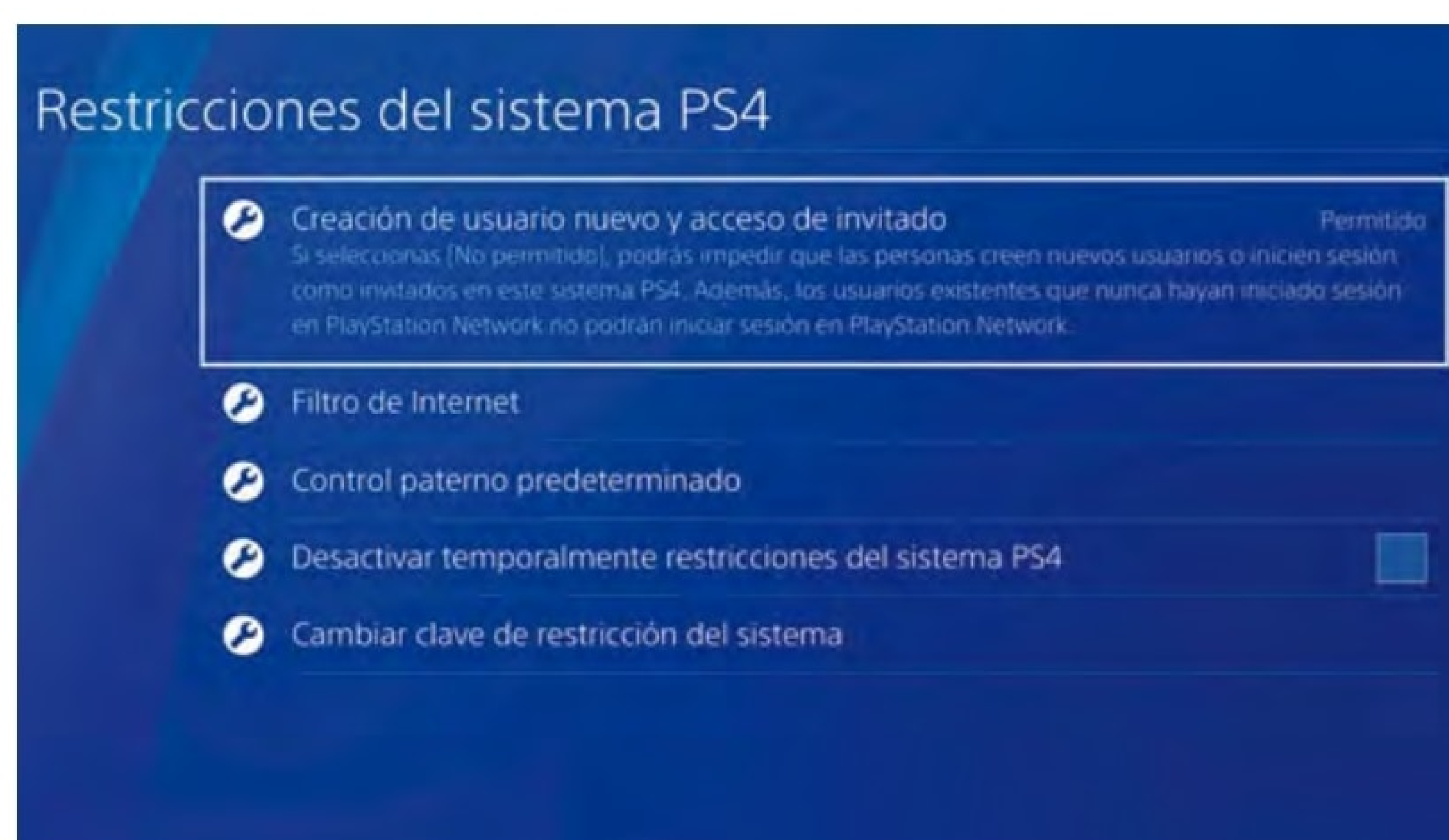
6 PSN. Ve a Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Administración de familia" y selecciona el usuario menor de edad al que quieras regular el acceso a PSN. En la siguiente pantalla selecciona "Unirse a Playstation Network" y luego elige "Permitido" o "No permitido" del menú de la derecha.

5. RESTRICCIONES DEL SISTEMA

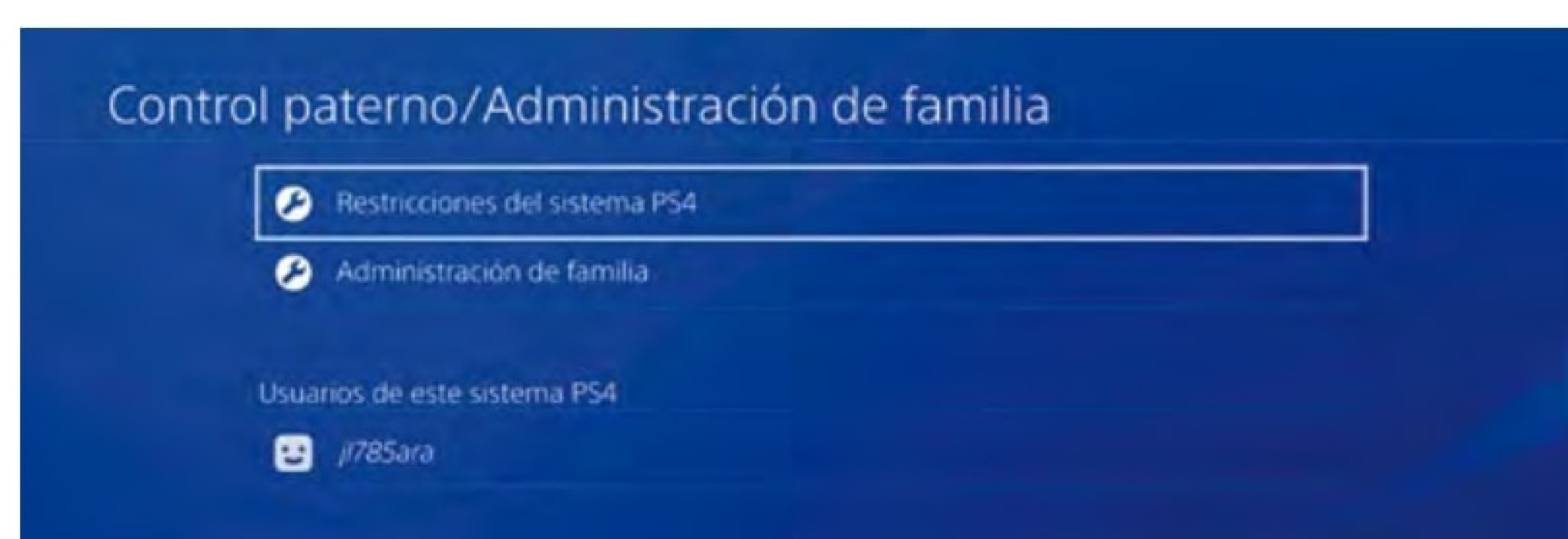
Conociendo la clave de control paterno puedes establecer una serie de controles en la consola que afectarán a los usuarios que se creen nuevos (y que no se conecten a PSN) y a los usuarios invitados, a los que no has podido establecer ningún control parental con anterioridad por no existir.



1 Permisos. Ve a ve a "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/ Restricciones del sistema PS4". Introduce tu clave de control paterno a continuación.



2 Creación nuevo usuario. Para evitar que alguien cree un usuario con todos los permisos o un usuario invitado, desde tu cuenta de Administrador, selecciona "No permitir" en "Creación de usuario nuevo y acceso de invitado".



3 Invitados. Si en cambio selecciones "Permitir" en la opción anterior, puedes evitar que esos usuarios nuevos o invitados reproduzcan ciertos contenidos por si entras en "Control paterno predeterminado". Hay 4 opciones.

En 2 minutos...

LA CLAVE DE ACCESO AL CONTROL PATERNO puede ser cambiada si, desde tu cuenta de Administrador, vas a "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/ Restricciones del sistema PS4", introduce la clave antigua y luego ve a "Cambiar clave de restricción del sistema". Pon la nueva dos veces y ya está.



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus emails a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE NOVIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4

CoD WWII ha destronado a *FIFA 18*.

1. Call of Duty: WWII (N)
2. FIFA 18 (↓)
3. Assassin's Creed Origins (↓)
4. Gran Turismo Sport (↓)
5. Star Wars Battlefront II (N)
6. Need For Speed Payback (N)
7. Grand Theft Auto V (=)
8. Mafia III (↑)
9. Rainbow Six Siege (↓)
10. For Honor (↑)

SW Battlefront II ha entrado con "Fuerza".

AVENTURAS

AGENTS OF MAYHEM — DISCO
» DEEP SILVER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego divertido y atractivo y con muchos personajes, pero se queda lejos de otros sandbox mucho más variados. NOTA **81**

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA **88**

AMNESIA COLLECTION — DISCO
» FRICTIONAL GAMES » 28,49€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Amnesia Collection reúne tres grandes clásicos modernos del terror en PC que conservan intactas todas sus virtudes. NOTA **83**

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El viaje de Bayek por el Antiguo Egipto es digno de los que hizo Ezio por Italia y Constantinopla. ¡Un gran regreso! NOTA **93**

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo... NOTA **95**

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere. NOTA **94**

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras. NOTA **92**

DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos... NOTA **92**

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. NOTA **94**

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO
» NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas. NOTA **91**

HITMAN - LA PRIMERA TEMPORADA COMPLETA — DISCO
» EIDOS » 59,99€ » 1 JUGADOR » SQUARE ENIX » +18 AÑOS
El Hitman de hace un año, pero ahora completo. Ofrece verdadera libertad de acción, resulta original y engancha. NOTA **88**

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga. NOTA **95**

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA **87**

INSIDE
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar. NOTA **90**

L.A. NOIRE — DISCO ¡Nuevo!
» ROCKSTAR » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tanto si os lo perdisteis en su momento como si queréis redescubrirlo, esta versión para PS4 es muy recomendable. NOTA **88**

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
» WARNER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer. NOTA **90**

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2 — DISCO ¡Nuevo!
» WARNER » 59,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Quizá YA no sorprenda, pero es de los mejores LEGO de siempre, a la altura del Universo Cinematográfico de Marvel. NOTA **82**

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas. NOTA **90**

MAFIA III — DISCO
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos. NOTA **82**

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia. NOTA **97**

NIeR AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte. NOTA **93**

NIOH — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa. NOTA **90**

NO MAN'S SKY — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura inmensa de exploración espacial que enfadará a unos y encandilará a otros. Una propuesta diferente. NOTA **82**

OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse. NOTA **82**

PREY — DISCO
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades. NOTA **92**



Tres razones para tener...

The Elder Scrolls V: Skyrim VR







1. 100% SKYRIM. Otros juegos de PS VR vienen con recortes, pero *Skyrim VR* ofrece TODO el juego original más sus tres expansiones. Cientos de horas de diversión para disfrutar con PS VR.

2. CON DUAL SHOCK O MOVE. Podemos jugarlo con Dual Shock 4 (muy similar al control original) o con un Move en cada mano (más "orgánico" pero es farragoso moverse por los menús).

3. OPCIONES PARA TODOS. Y dentro de cada modo de control hay diferentes opciones para movernos, para desplazar la cámara, filtros gráficos... Para tratar de evitar los dichosos "mareos".

RESIDENT EVIL 7 — DISCO
CAPCOM » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

RE7 reformula el género que él acuñó rescatando muchos conceptos de antaño. El mejor juego de terror de PS4 y VR.

NOTA 91

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003.

NOTA 88

RIME — DISCO
TEQUILA WORKS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una experiencia genial y un ejercicio de buen gusto. No reinventa el género, pero no lo necesita para ser especial.

NOTA 90

RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
SQUARE ENIX » 39,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura.

NOTA 92

THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
BETHESDA » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular.

NOTA 89

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...

NOTA 95

THE LAST GUARDIAN — DISCO
SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.

NOTA 86

UNCHARTED 4 — DISCO
SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.

NOTA 98

UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO
SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender.

NOTA 87

UNTIL DAWN — DISCO
SONY » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.

NOTA 87

WATCH DOGS 2 — DISCO
UBISOFT » 69,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido

NOTA 90

YAKUZA 0 — DISCO
SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Otra entrega magistral de una saga de aventuras sin igual. Ideal tanto para veteranos como para neófitos.

NOTA 92

YAKUZA KIWAMI — DISCO
SEGA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Su fórmula es peor que la de los *Yakuza* "posteriores", pero como remake de una obra maestra de PS2, es imprescindible.

NOTA 89

AV. GRÁFICAS

BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.

NOTA 78

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.

NOTA 89

DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
DEEP SILVER » 29,99€ » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos.

NOTA 70

DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
BADLAND » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular.

NOTA 80

FULL THROTTLE REMASTERED
DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo.

NOTA 78

LAST DAY OF JUNE
505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador.

NOTA 81

LIFE IS STRANGE — DISCO
SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.

NOTA 87

RANDAL'S MONDAY
NEXUS GAMES » 13,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica como las de antaño y repleta de guiños "frikis". Si te gusta el género, la vas a disfrutar.

NOTA 81

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.

NOTA 83

SYBERIA 3 — DISCO
MERIDIEM » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos.

NOTA 77

THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store.

NOTA 88

YESTERDAY ORIGINS — DISCO
MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.

NOTA 88

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €



Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Silla Resto GXT 707 Trust Gaming
TRUST GAMING | 299,95 €



Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €



Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).

7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99 €



Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.



Los cuatro mejores juegos ...



1

Farpoint

Con este shooter de ambientación espacial Sony nos presentó el Aim Controller, un periférico pensado para este tipo de juegos que, aunque supone una inversión extra, funciona de lujo y logra que disparar a todo lo que se mueva sea más intuitivo. Es el precio que hay que pagar por la "inmersión" total.



2

Doom VFR

Precisamente el Aim Controller es una de las opciones que podemos emplear en *Doom VFR*, un frenético shooter de unas cuatro horas de duración tremendamente inmersivo y que logra trasladar la esencia de *Doom* a PS VR, aunque por desgracia ninguno de sus métodos de control nos ha convencido.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**

LOS ESPERADOS

1 The Last of Us Part II

»PS4 »SONY »AV. DE ACCIÓN »SIN CONFIRMAR

Aunque aún falte mucho para verlo en nuestras consolas, eso no mina lo más mínimo nuestras ganas por hincarle el diente a la próxima creación de Naughty Dog.



2 Red Dead Redemption 2

»PS4 »ROCKSTAR »AV. DE ACCIÓN »PRIMAVERA

2017 se termina y 2018 empieza... Y eso quiere decir que la primavera cada vez está más cerca y con ella, además de las flores y las alergias, llegará el deseado *Red Dead Redemption 2*.



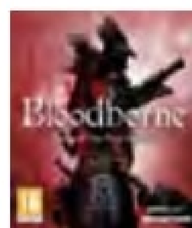
3 Dragon Ball FighterZ

»PS4 »BANDAI NAMCO »LUCHA »26 DE ENERO

¿Habéis visto ya nuestro reportaje de los 12 juegos para celebrar la llegada de 2018? Pues entre todos ellos *Dragon Ball FighterZ* brilla con la fuerza de un "kamehameha".



ROL



BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 44,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA 94

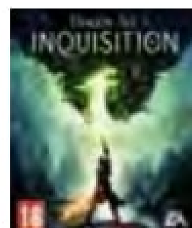


DARK SOULS III — DISCO

» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA 95



DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO

» EA GAMES » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género.

NOTA 92



FALLOUT 4 — DISCO

» BETHESDA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses.

NOTA 95



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

NOTA 90



FINAL FANTASY XV — DISCO

» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.

NOTA 92

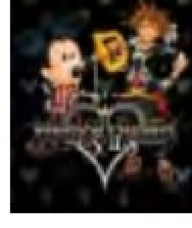


MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO

» EA GAMES » 39,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo".

NOTA 84



KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO

» SQUARE ENIX » 49,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional.

NOTA 87

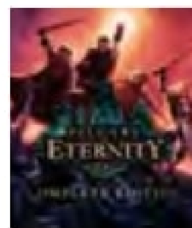


PERSONA 5 — DISCO

» KOCH MEDIA » 69,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.

NOTA 95



PILLARS OF ETERNITY — DISCO

» OBSIDIAN » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Tiene un ritmo lento, un argumento enrevesado y un universo complejo, pero también es muy completo y profundo.

NOTA 90



SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO — DISCO

» UBISOFT » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es una secuela continuista, pero el sistema de combate es más profundo y el humor nos mantiene pegados al mando.

NOTA 88



TALES OF BERSERIA — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico.

NOTA 87



THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO

» BETHESDA » 29,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS

Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés...

NOTA 86



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO — ¡Nuevo!

» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV.

NOTA 88



THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO

» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA 95

LUCHA



DRAGON BALL XENOVERSE 2 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Vivir una historia alternativa de Dragon Ball mola. Es más completo que el anterior, pero demasiado parecido.

NOTA 80



GUILTY GEAR XRD REV2 — DISCO

» BADLAND » 34,99€ » 2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de lucha 2D grandioso en todos los sentidos. Si tienes el anterior, puedes actualizarlo por 17 €.

NOTA 89



INJUSTICE 2 — DISCO

» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.

NOTA 91



MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO

» CAPCOM » 59,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador.

NOTA 84



MORTAL KOMBAT XL — DISCO

» WARNER » 59,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.

NOTA 92



STREET FIGHTER V — DISCO

» CAPCOM » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis.

NOTA 90



THE KINGS OF FIGHTERS XIV — DISCO

» SNK » 29,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor.

NOTA 90



TEKKEN 7 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".

NOTA 90



WWE 2K18 — DISCO

» 2K SPORTS » 69,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Lucha libre de la buena, en una entrega más completa que la del año pasado, aunque sigue teniendo margen de mejora.

NOTA 84

... para disparar con PS VR



3

Until Dawn: Rush of Blood

Si buscas una montaña rusa de emociones (nunca mejor dicho) con PlayStation VR, tienes que probar *Until Dawn: Rush of Blood*. Como vamos en todo momento en una vagoneta, no hay que preocuparse por movernos y sólo tenemos que disparar a los horrores que surgen ante nosotros. Sigue siendo muy divertido.



4

Arizona Sunshine

Y cerramos con *Arizona Sunshine*, un shooter menos "currado" que sus compañeros de ranking, pero igualmente entretenido. Se le pueden poner muchas pegas: es "pasillero", no es demasiado espectacular... Pero masacrar hordas de zombis siempre mola, y más en un entorno tan original (el desierto de Arizona).

SHOOT'EM UP

ARK: SURVIVAL EVOLVED — DISCO
» WILDCARD » 69,99€ » 70 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción, creación y supervivencia en un mundo online plagado de peligros. Un gran idea, pero que debe pulirse. NOTA 72

BATTLEFIELD 1 — DISCO
» EA GAMES » 44,99 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables. NOTA 91

BORDERLANDS: UNA COLECCIÓN MUY GUAPA — DISCO
» 2K GAMES » 59,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido. NOTA 91

CALL OF DUTY WWII — DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La vuelta de la SGM es un acierto, pero todo es demasiado continuista. No revoluciona, pero, online, sigue en la brecha. NOTA 83

DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados. NOTA 91

DOOM — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados. NOTA 90

DOOM VFR — DISCO — ¡Nuevo!
» BETHESDA » 29,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores. NOTA 75

EVE VALKYRIE — DISCO
» SONY » 59,99€ » 16 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un simulador de combate espacial que impacta con PS VR, aunque se quede corto en modos, naves, escenarios... NOTA 72

FAR CRY PRIMAL — DISCO
» UBISOFT » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Las mecánicas habituales de la saga, pero ambientado en la prehistoria, con garrotes, arcos, mamuts... NOTA 83

FARPOINT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte... NOTA 80

OVERWATCH — DISCO
» BLIZZARD » 34,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña. NOTA 90

STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña. NOTA 90

SUPERHOT VR
» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura. NOTA 79

TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 39,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador. NOTA 87

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico. NOTA 90

VELOCIDAD

ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles. NOTA 90

DIRT 4 — DISCO
» CODEMASTERS » 59,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un enorme juego de rally con una soberbia mezcla de los conceptos de *DiRT Rally* y *DiRT 3*. Colin McRae es inmortal. NOTA 92

DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje. NOTA 80

F1 2017 — DISCO
» CODEMASTERS » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una magnífica propuesta destinada a que los seguidores de la F1 disfruten al máximo delante de la consola. NOTA 82

GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora. NOTA 85

MOTOGP 17 — DISCO
» MILESTONE » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El juego oficial del campeonato, está ya un poco obsoleto. Es casi igual al del año pasado y precisa pasar por el taller. NOTA 70

NEED FOR SPEED: PAYBACK — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Velocidad y diversión sin complejos, en una espectacular trama cinematográfica, aunque con ritmo irregular. NOTA 80

PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género. NOTA 90

WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años. NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel III** (N) — PS4 | NIHON FALCON | ROL



El estreno en PS4 de esta saga rolera copa la lista de ventas. Los anteriores salieron aquí así que esperamos que nos llegue.

2 **Lost Sphear** (N) — PS4 | SQUARE ENIX | ROL

3 **Winning Eleven 2018** (↓) — PS4 | KONAMI | DEPORTIVO

4 **FIFA 18** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

5 **Sombras de Guerra** (N) — PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN

EE.UU.

1 **Sombras de Guerra** (N) — PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN



Junto a los deportivos, *Shadow of War* domina las ventas otoñales. Los shooters se sumarán el mes que viene.

2 **NBA 2K18** (N) — PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO

3 **Destiny 2** (↓) — PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

4 **The Evil Within 2** (N) — PS4 | BETHESDA | SURVIVAL HORROR

5 **Madden NFL 2018** (↓) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1 **FIFA 18** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO



FIFA 18 ocupa el primer puesto de la tabla como es habitual por estas fechas en Europa. Y lo de *GTA V* es de traca...

2 **Sombras de Guerra** (N) — PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **The Evil Within 2** (N) — PS4 | BETHESDA | SURVIVAL HORROR

4 **Destiny 2** (↓) — PS4 | ACTIVISION | SHOOT' EM UP

5 **GTA V** (↑) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

MÁS QUE JUEGOS



Sudadera con capucha de *Doom*

store.bethsoft.com | Varios precios

En esta sección no suelen faltar las camisetas, pero con el frío que hace casi mejor este mes os recomendamos algo más "calentito", ¿verdad? Al hilo del estreno de *Doom VFR*, podéis echarle un ojo a las distintas sudaderas con capucha que hay en la web oficial de Bethesda de *Doom*. Con un poco de suerte, pilláis rebajas y las podéis conseguir a mitad de precio. Pero si queréis camisetas también hay, ¿eh? Y gorras.



Funko Pop Star Wars

www.game.es | Varios precios

Los coleccionistas de Star Wars y/o de muñecos "cabezones" Funko Pop tienen que estar "temblando" con la nueva remesa inspirada en la nueva película "Los Últimos Jedi". Están todos los héroes y villanos, incluyendo el simpático Porg y el "especial" Kylo Ren montado en su Tie Silencer.

DEL 1 AL 30 DE NOVIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

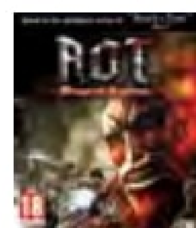
LOS + VENDIDOS PS VITA

Most Wanted quema rueda en PS Vita

1. NFS: Most Wanted 2012 ↑
2. Minecraft ↓
3. SAO: Hollow Realization ↑
4. God Eater 2: Rage Burst ↑
5. LEGO Star Wars: Ep.VII ↓
6. Tetris Ultimate ↑
7. LEGO Marvel Vengadores ↓
8. Fate/Extella: The Umbral Star ↑
9. J-Stars Victory Vs+ ↑
10. Danganronpa V3: KH ↓

LEGO Star Wars nos prepara para la nueva peli.

ACCIÓN



AOT: WINGS OF FREEDOM — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Una recreación muy digna de uno de los mejores manganime del momento. Divertido, gratificante y espectacular.
NOTA 80



BATTLEZONE PS VR
» REBELLION » 39,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un futurista juego de acción para PS VR que disfrutarás si no te marea y juegas con tres amigos en cooperativo.
NOTA 73



DEAD RISING 4 — DISCO ¡Nuevo!
» CAPCOM » 49,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido.
NOTA 85



DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir.
NOTA 89



DIABLO III: ETERNAL COLLECTION — DISCO
» BLIZZARD » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Rol de acción de gran calidad que ha mejorado con el tiempo gracias a todos los añadidos y expansiones de esto años.
NOTA 91



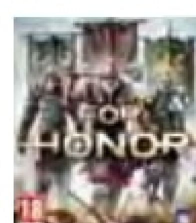
DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 59,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga.
NOTA 89



EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 44,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B".
NOTA 78



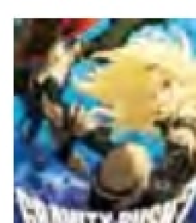
ELITE DANGEROUS — DISCO
» FRONTIER » 49,99 € » MMO » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran juego espacial que se toma muy en serio su condición de simulador, con todo lo bueno y malo que conlleva.
NOTA 80



FOR HONOR — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido.
NOTA 77



GHOST RECON: WILDLANDS — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado.
NOTA 82



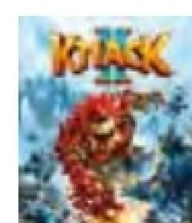
GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar.
NOTA 91



GUACAMELEE! SUPER TURBO CHAMP. ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena...
NOTA 89



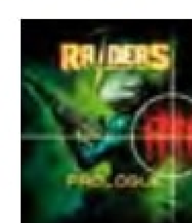
HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un sobrebio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.
NOTA 86



KNACK II — DISCO
» SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar.
NOTA 80



ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 — DISCO
» NAMCO BANDAI » 29,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*.
NOTA 86



RAIDERS OF THE BROKEN PLANET
» MERCURY STEAM » GRATIS » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un original juego de acción, con un multijugador único que supone un soplo de aire fresco. Cada campaña a 9,99 €.
NOTA 83



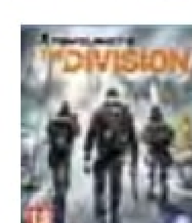
RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego.
NOTA 92



RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO
» SONY » 59,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR.
NOTA 79



SNIPER ELITE 4 — DISCO
» BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único.
NOTA 78



THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar.
NOTA 91



THE SURGE — DISCO
» DECK 13 » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura, al estilo *Souls* pero futurista y con gratas novedades. La dirección artística y el diseño de niveles fallan.
NOTA 79



TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha.
NOTA 86



UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte.
NOTA 71



WARRIORS ALL-STARS — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los amantes del musou se lo pasarán en grande repartiendo mamporros a diestro y siniestro y reclutando personajes.
NOTA 75



WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia y además ahora tiene campaña individual.
NOTA 85

Mechero L.A. Noire

www.rockstarwarehouse.com | 83 €

Con motivo del estreno en PS4 de la versión remasterizada de *L. A. Noire*, nos hemos pasado por la web de Rockstar y... ¡sorpresa! Aún queda merchandising de cuando salió el juego en PS3, como este exclusivo encendedor, una linterna, imanes para la nevera o una camiseta... ¡en una lata de sopa! Todos ellos objetos de coleccionista.





LEGO Marvel Super Heroes sets

https://shop.lego.com/es | Varios precios

Jugando a *LEGO Marvel Super Heroes 2* a nosotros nos han entrado ganas de seguir construyendo nuestras propias aventuras con piezas LEGO pero... ¡de verdad y no sólo en el juego! Pues a cada película de Marvel suelen acompañarle dos o tres sets temáticos como éste inspirado en Thor: Ragnarok. No son novedad, pero aún no se han agotado en las tiendas.

DEPORTIVOS

EVERYBODY'S GOLF — DISCO
SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea. NOTA 80

FIFA 18 — DISCO
EA SPORTS » 69,99€ » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es muy continuista, en contraste con el subidón del año pasado, pero sigue siendo el juego de fútbol más completo. NOTA 87

NBA 2K18 — DISCO
2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
En la cancha es imbatible, el mejor juego de basket de la historia: jugabilidad, gráficos, modos de juego... NOTA 92

PES 2018 — DISCO
KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Apenas tiene fichajes, pero sus partidos resultan divertidos y tiene algunas licencias con tirón (aunque le falten otras). NOTA 82

ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION
PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA 83

STEEP
UBISOFT » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA 81

PLATAFORMAS

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO
ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día. NOTA 87

MALDITA CASTILLA EX
ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio. NOTA 86

SONIC FORCES — DISCO — ¡Nuevo!
SEGA » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas entretenido y con buenas ideas, que disfrutarán más los más jóvenes que los fans de Sonic. NOTA 67

SONIC MANIA
SEGA » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es Sonic en estado puro. Los elementos clásicos siguen funcionando y los nuevos no desentonan en absoluto. NOTA 90

WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP
SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar. NOTA 82

YOOKA-LAYLEE — DISCO
TEAM 17 » 34,99€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas de los de toda la vida. Con él, os sentiréis como si volvierais a los 90, con *Banjo-Kazooie, Spyro...* NOTA 87

ESTRATEGIA

SHADOW TACTICS — DISCO
DAEDALIC ENT. » 39,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Infiltración y táctica en el Japón feudal que recuerda a *Commandos*. Si este tipo de juegos te gustan, te atrapará. NOTA 81

THE ESCAPISTS 2 — DISCO
TEAM 17 » 29,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Los jugadores más pacientes (o cabezones) lo van a pasar en grande: escapar de la cárcel nunca fue más divertido. NOTA 80

NUMANTIA — DISCO
RECO TECH. » 29,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Estrategia por turnos que recrea con realismo la guerra entre romanos y celtíberos. No es profundo, pero engancha. NOTA 76

TROPICO 5 — DISCO
KALYPSO » 29,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA 81

XCOM 2 — DISCO
2K GAMES » 49,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches. NOTA 90

VARIOS

LEGO WORLDS — DISCO
WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador. NOTA 84

LOS SIMS 4 — DISCO — ¡Nuevo!
EA GAMES » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si os sois fans de Los Sims el juego no os va a decepcionar, aunque deberéis armaros de paciencia con el control. NOTA 75

STARDEW VALLEY — DISCO
505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu ritmo. NOTA 85

REZ INFINITE — DISCO
SEGA » 29,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
A la inolvidable creación de Tetsuya Mizuguchi le sienta de lujo el visor de PS VR. Eso sí, es corto y su precio es elevado. NOTA 84

THE WITNESS
THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional. NOTA 90

PARA LEER Y ESCUCHAR

1 La Historia de HobbyConsolas Volumen 2

store.axelspringer/es
25 €

Nuestros compañeros de la revista Hobby Consolas siguen repasando la historia de los videojuegos a través de las páginas de esta legendaria publicación. De PS2 a Nintendo Switch con anécdotas de primera mano.



2 BSO *Last Day of June*

http://stevenwilsonhq.com/
Sin confirmar

El premiado músico y productor musical Steven Wilson se encargó de la BSO de la aventura *Last Day of June*. 15 temas cargados de sentimiento en una BSO que ya está disponible.



3 Novela Star Wars Escuadrón Inferno

www.planetadelibros.com
20€

Seguro que ya has acabado la Campaña de *SW: Battlefront II*. Pues esta novela narra los acontecimientos que se desarrollan justo antes, a modo de precuela. 360 páginas escritas por Christie Golden, autora de otras novela de SW, como "Discípulo Oscuro".



4 BSO *The Witcher III* en cuádruple vinilo

www.thinkgeek.com | 54,99$

No es novedad, ni el juego ni la BSO. Pero sí esta edición en cuádruple vinilo que tenéis en exclusiva en ThinkGeek. Ofrece 63 temas (más de dos horas y media de música).



5 Libro La Leyenda Final Fantasy IX

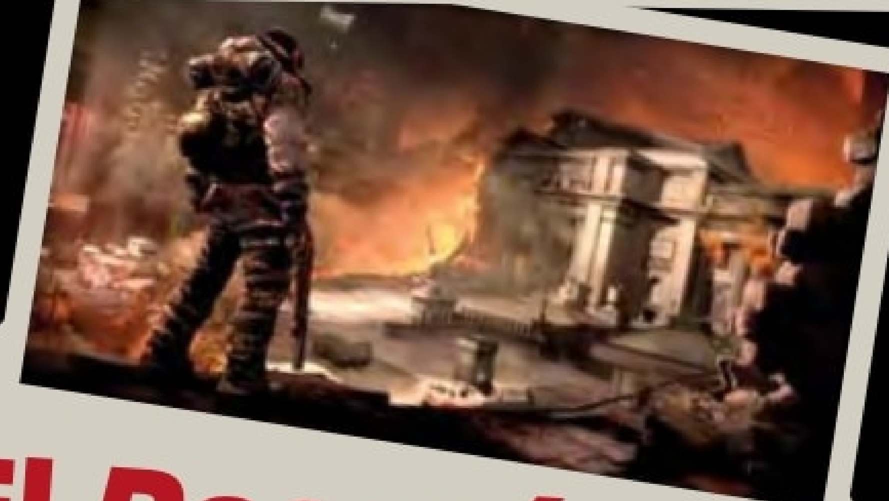
www.heroesdepapel.es
22€

Después de los libros dedicados a *FFVII* y *FFVIII*, la editorial Héroes de Papel nos presenta La Leyenda Final Fantasy IX. De la mano de los mismos autores, descubre la historia de *FFIX*, sus claves y sus secretos.



La historia de DOOM





El *Doom 4* que casi pudo ser

El aclamado *Doom* de 2016 tuvo un ciclo de desarrollo de varios años, dedicados en parte a *Doom 4*. El juego tendría entornos urbanos y usaría el motor de *Rage*. La invasión del Infierno a la Tierra iba a ser el eje de un juego muy cinemático, pero que no terminó de convencer a nadie.

La mítica serie de shooters *Doom* salta a la realidad virtual de PS4 con *Doom VFR*, y lo celebramos repasando la historia de esta gran saga.

En 1992 el estudio id Software estaba a punto de hacer historia. El inesperado éxito de *Wolfenstein 3D* les mostró a sus creadores, John Carmack y John Romero, que habían dado un gran paso en la creación de un nuevo género: los shooters subjetivos. La pareja quiso llevar el concepto de *Wolfenstein 3D* un paso más allá, incorporando demonios, monstruos y altas dosis de gore, pero con ambientación de ciencia-ficción. Y todo bajo una premisa sencilla: somos un marine espacial en Marte y debemos acabar con una invasión de demonios del Infierno. La inspiración vino de películas como *Posesión Infernal 2* o *Aliens*, pero también se quiso adaptar el ritmo frenético de los matamarcianos o el sistema laberíntico de *Pac-Man*. Para este nuevo proyecto, Carmack se aisló por completo hasta crear Shadowcaster, un motor gráfico de nueva generación con luz dinámica y mapeado de texturas. Los sprites fueron dibujados a manos o digitalizados a partir de esculturas, y las armas eran se basaban en juguetes o herramientas reales. En diciembre de 1993 el juego se ponía a la venta y un nombre pasaba a la historia: *Doom*.

La acogida de *Doom* fue tan brutal como el propio juego. Millones de personas en todo el mundo jugaban a *Doom*, que era más popular que *Windows 95*. *Doom* también fue objeto de controversia: las organizaciones religiosas criticaron duramente la imaginería satánica del juego. Además, *Doom* resultó ser el juego favorito de los autores de la Masacre de Columbine (1999). Pero nada podía parar a *Doom*: en 1994 llegaba *Doom II*, al



Doom y sus mil variantes

Doom permitió a los jugadores crear sus propios niveles por medio de WAD (archivos modificables). Hoy día la comunidad WAD sigue muy viva y crea variaciones de los juegos originales, pero también versiones *Doom* de *Batman*, *Cazafantasmas*, *Sonic*, *Pokémon* y hasta de la serie de TV *Seinfeld*.

LAS OTRAS JOYAS DE ID SOFTWARE

Fundado en Texas en 1991, el estudio id Software comenzó desarrollando títulos variopintos; pero el lanzamiento de *Wolfenstein 3D* y, sobre todo, de *Doom*, hizo que enfocasen su trabajo en el género de los shooters subjetivos. En los últimos años id Software se ha centrado en sus principales sagas: *Doom* y *Quake*.



Commander Keen (1990)
Comenzó como una versión de *Super Mario Bros 3*, para dar lugar a una trilogía de juegos de plataformas. Fundamental en los inicios de id Software.



Hovertank 3D (1991)
El verdadero precursor de los shooters subjetivos. *Hovertank 3D* fue un juego de tanques con un motor gráfico inédito, que anticipó lo que sería *Doom*.



Catacomb 3D (1991)
Acción y rol en un juego subjetivo, predecesor de lo que sería *Hexen*. Fue un título pionero en cuanto al uso de mapeado de texturas en este género.





Desde el juego original de 1993, pasando por *Doom 3* y hasta el *Doom* de 2016, la saga de id Software siempre ha sabido reinventarse para innovar.

que le seguiría el recopilatorio *Final Doom* (1996). Juegos históricos que fueron adaptados a infinidad de consolas, entre ellas PlayStation, con sendas versiones de *Doom* (1994) y *Final Doom* (1995).

Tras el éxito de los juegos originales, en id Software quisieron dar un nuevo enfoque a la saga, en la que sería su primera entrega completamente en 3D. *Doom 3*, que esta vez tendría un guión muy elaborado, volvió a contar con un motor gráfico de nueva generación: el id Tech 4 de John Carmack, con una iluminación dinámica perfecta para la atmósfera del juego. Y es que *Doom 3* ponía a un lado la acción frenética del juego, en favor de una experiencia más pausada pero terrorífica, basada en un uso magistral de la luz y el sonido. Pese a que este cambio no convenció a todos, *Doom 3* (2004) fue otro éxito incontestable, rozando los 4 millones de copias vendidas. El juego tuvo una expansión (*Resurrection of Evil*, 2005), varios ports y, en 2012, una versión con mejoras y nuevo contenido: *Doom 3 BFG*, que pudimos disfrutar en PS3.

En id Software se toman su tiempo: *Doom 3* tardó diez años en publicarse, el mismo tiempo que necesitó la siguiente entrega de la saga. *Doom 4* fue anunciado en 2008, y de nuevo se quiso dar un nuevo rumbo a la serie. El escenario de la invasión infernal sería la Tierra, y el juego tendría un estilo cinemático similar al de la saga *Call of Duty*. Este proyecto nunca cuajó, y en 2011 se decide hacer un reboot completo pero fiel a las raíces de la saga. Y así en 2016 salió a la venta *Doom*: frenético, brutal, con un apartado técnico apabullante y el mismo ritmo diabólico del juego original de 1993. Id Software lo volvió a "petar" en ventas en todo el mundo, con más de 2 millones de copias vendidas sólo en PS4. La llegada de *Doom VR* muestra que la saga está en plena forma. Puede que tarde años en llegar, pero estamos seguros de que la próxima entrega será también épica.

La saga *Doom* siempre ha triunfado en las consolas de Sony, desde la primera PlayStation a PlayStation VR.



Jugar a *Doom* en cualquier aparato

Este reto es habitual entre los fans de la saga. Si eres un manitas, cualquier dispositivo con sistema operativo puede mover *Doom*: una cámara digital, un cajero automático, una impresora, un osciloscopio, un reproductor MP3, un piano... ¡Puedes incluso jugar a *Doom* dentro de *Doom*!



Wolfenstein 3D (1992)
Primera entrega de esta gran saga, en la que acribillamos a cuanto nazi veamos. Se le considera el "abuelo" de los shooters subjetivos.



Hexen (1995)
La entrega más célebre de la saga *Heretic*, que adoptó el modelo *Doom* a la fantasía oscura. Tres personajes a elegir, puzles y mucha acción en otro "juegazo".



Quake (1996)
El sucesor espiritual de *Doom*, esta vez completamente en 3D. Brutal y adictivo, *Quake* fue otra revolución, también en el campo del multijugador y los mods.



Rage (2011)
id Software quiso "reinventar" la rueda con este shooter apocalíptico que mezclaba acción y conducción. Un gran juego, pese a su flojo guión.

Cronología de la saga

A pesar de contar sólo con cuatro entregas principales, *Doom* es una de las sagas más importantes de la historia de los videojuegos. Estos son sus títulos.



12-1993 • VARIOS

Doom

Más que un juego, un acontecimiento histórico. Versionado para una docena de sistemas, *Doom* instauró el género de los shooters en primera persona. Disponible para PS3 en la PS Store.



09-1994 • VARIOS

Doom II

Menos de un año después del original llegaba esta secuela. Gráficamente *Doom II* era idéntico a su predecesor, pero tenía nuevos enemigos, el doble de jefes finales y niveles más intrincados. Imprescindible.



05-1996 • PC, PSONE

Final Doom

Las expansiones *TNT: Evilution* y *The Plutonia Experiment* componen este juego, que por lo demás tiene los mismos enemigos y armas que *Doom II*. La versión para PSone, pese a ser un juegazo, era un port simplificado de la de PC.



03-1997 • NINTENDO 64

Doom 64

la única entrega de la saga para esta consola, y también la única que no desarrolló id Software, sino Midway. Un gran juego, cuyos sprites tenían un aspecto más definido y llamativo que en las entregas previas.



08-2004 • PC, XBOX

Doom 3

Hubo que esperar ocho años para esta secuela, pero valió la pena. *Doom 3* se desvió de la acción frenética de anteriores entregas. En su lugar, el juego ofreció una experiencia más sosegada, de terror puro y tensión constante. 13 años después sigue siendo una maravilla.



04-2005 • PC, XBOX

Doom 3: Resurrection of Evil

Esta expansión de *Doom 3* constituye un juego propio y singular, al incorporar el Levitador para mover objetos y el Artefacto, una piedra que nos da diversos poderes, como ralentizar la acción al estilo del juego *F.E.A.R.*



09-2005 • MÓVILES

Doom RPG

Un híbrido peculiar pero divertido. *Doom RPG* mantenía la estética 2D del *Doom* clásico, pero con movimiento por turnos. El argumento era original, pero también incorporaba elementos y personajes de *Doom 3*.



06-2009 • IOS

Doom Resurrection

Doom Resurrection adaptaba los gráficos de *Doom 3* para iPhone y iPod Touch. El movimiento era "sobre raíles", pero podíamos apuntar libremente y esquivar ataques. Una pequeña proeza tecnológica.



11-2009 • MÓVILES

Doom II: RPG

Esta secuela vino cargada de novedades: gráficos más elaborados (con el motor de *Wolfenstein RPG*), tres protagonistas a elegir, cada uno con sus propias habilidades, y unos enemigos más espectaculares.



10-2012 • PS3, XBOX 360, PC

Doom 3: BFG Edition

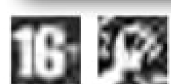
Esta nueva versión de *Doom 3* mejoraba los gráficos y el sonido del original. Además incorporaba *Resurrection of Evil*, una nueva expansión llamada *The Lost Mission* y dos ports completos de *Doom* y *Doom II*. Un título indispensable, disponible para PS3 en PS Store.



05-2016 • PS4, XBOX ONE, SWITCH, PC

Doom

12 años después de *Doom 3* llegó su secuela. *Doom* es en realidad un reboot de la saga, recuperando toda la brutalidad y acción constante del juego original, pero con apartado técnico alucinante.

Género:
SHOOTER
Desarrollador:
ID SOFTWARE
Editor:
ID SOFTWARE
Disponible en PlayStation Store:
SÍ
Precio Doom Classic Complete:
9,99 €


JUGADORES **1-4**

INSTALACIÓN **102 MB**

TEXTOS **INGLÉS**

VOCES **INGLÉS**







ASÍ ES *DOOM CLASSIC COMPLETE*

En PS Store podéis encontrar *Doom Classic Complete*, un recopilatorio para PS3. Un único gran juego, que incluye el *Doom* original, *Doom II* y *Final Doom*. La colección perfecta para los fanáticos de esta saga.



① **DOOM.** El juego original en su versión *Ultimate*, incluyendo el episodio adicional *Thy Flesh Consumed*. Con él empezó todo.



② **DOOM II.** Además del port del juego original, esta versión para PS3 incorpora los episodios extra *No Rest for the Living* y *The Master Levels*.



③ **FINAL DOOM.** Se trata del juego tal y como fue concebido para PC, sin las limitaciones que tuvo la versión publicada en PSone.

MASACRE DE DEMONIOS EN **MARTE**

Final Doom

La entrega definitiva de *Doom* para PSone es recordada por muchos como uno de sus juegos más emocionantes... ¡y terroríficos!

La buena acogida que tuvo *Doom* (1994) en PlayStation fue determinante para traer *Final Doom* a la consola de Sony. *Final Doom* se componía de dos grandes expansiones: *TNT: Evilution* y *The Plutonia Experiment*, y era la entrega más difícil de la saga hasta entonces. Para su adaptación a PSone, el juego tuvo varios cambios: la dificultad fue rebajada, mientras que los niveles fueron una selección de los de *Final Doom* y de los Master Levels de *Doom II*. Por restricciones técnicas, también se eliminaron algunos enemigos y los niveles más grandes. A cambio de estos "recortes", el usuario de PSone ganaba una fantástica banda sonora, mucho más elaborada que la de PC, y que a día de hoy sigue poniendo los pelos de punta.

Lo que sí se mantuvo intacta fue la brutal diversión de *Final Doom*. La versión para PSone conserva ese ritmo frenético, con los momentos "clásicos de *Doom*", como vernos en una emboscada de demonios o tener que luchar por nuestra vida tan solo con una pistola. La clave del éxito de *Doom* (y el motivo por el que puedes jugarlo durante horas) es su capacidad de inmersión. Era toda una experiencia jugar *Final Doom* en PlayStation, de madrugada y con auriculares, sintiendo tu corazón palpitar a cada paso. Pocos juegos han conseguido transmitir esas sensaciones; y *Final Doom*, pese a ser una versión "recortada", provocaba ese efecto. Y lo sigue haciendo más de 20 años después: probad el recopilatorio *Doom Classic Complete* y veréis que el juego sigue tan fresco como entonces.



Doomguy, el héroe anónimo de la saga, tuvo que llevar al límite sus habilidades en el notable port de *Final Doom* para PSone.

STAFF

REDACCIÓN
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Redacción: Borja Abadíe.
Rafael Aznar, Alberto Lloret, Juan Lara, Bruno Sol, David Alonso, Javier Parrado, José Luis Ortega, Alejandro Alcolea, Miguel Ángel Sánchez, Sara Fargas, Javier Gómez Ferrero.

Maquetación: **Lidia Muñoz**

CONTACTO REDACCIÓN playmania@axelspringer.es

EDITA


AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL
SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 15 DE ENERO

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE

BOMBAZOS PARA 2018

Vaya añito que nos espera. Ya habéis visto que el principio va ser demoledor, pero el resto del año también está cargado de auténticos bombazos. El mes que viene los repasaremos todos para que vayas eligiendo tus favoritos.

¡ESPECIAL!

JUEGOS PARA SUPERAR LA CUESTA DE ENERO



Atentos a nuestro reportaje especial "fin de fiestas". Os daremos los mejores consejos para seguir jugando sin dejaros un riñón en el intento.

» AVANCE

DRAGON BALL FIGHTERZ



Es uno de los juegos más espectaculares y prometedores de principios del año que viene y ya estamos trabajando para daros la información más detallada: ¡Kamehameha!

CALENDARIO 2018

Play
manía



















ENERO

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEBRERO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				



MARZO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29



MAYO

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUNIO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Santa Monica Studio

ROCKSTAR GAMES PRESENTA

RED DEAD REDEMPTION II



ENERO

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEBRERO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

MARZO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	3	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

MAYO

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUNIO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

JULIO

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

AGOSTO

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30



JULIO

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

AGOSTO

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		



SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

THE LAST OF US PART II



Play manía

NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

Playmanía

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Playmanía nº 230